PC WORLD VIETNAM

02.2009 63

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN S... E VÀ GIẢI TRÍ

www.pcworld.com.vn

Thế Giới Game

Chào xuân KỶ SỬU

GIẢI Ô CHỮ NHẬN QUÀ TẾT

Tr.117

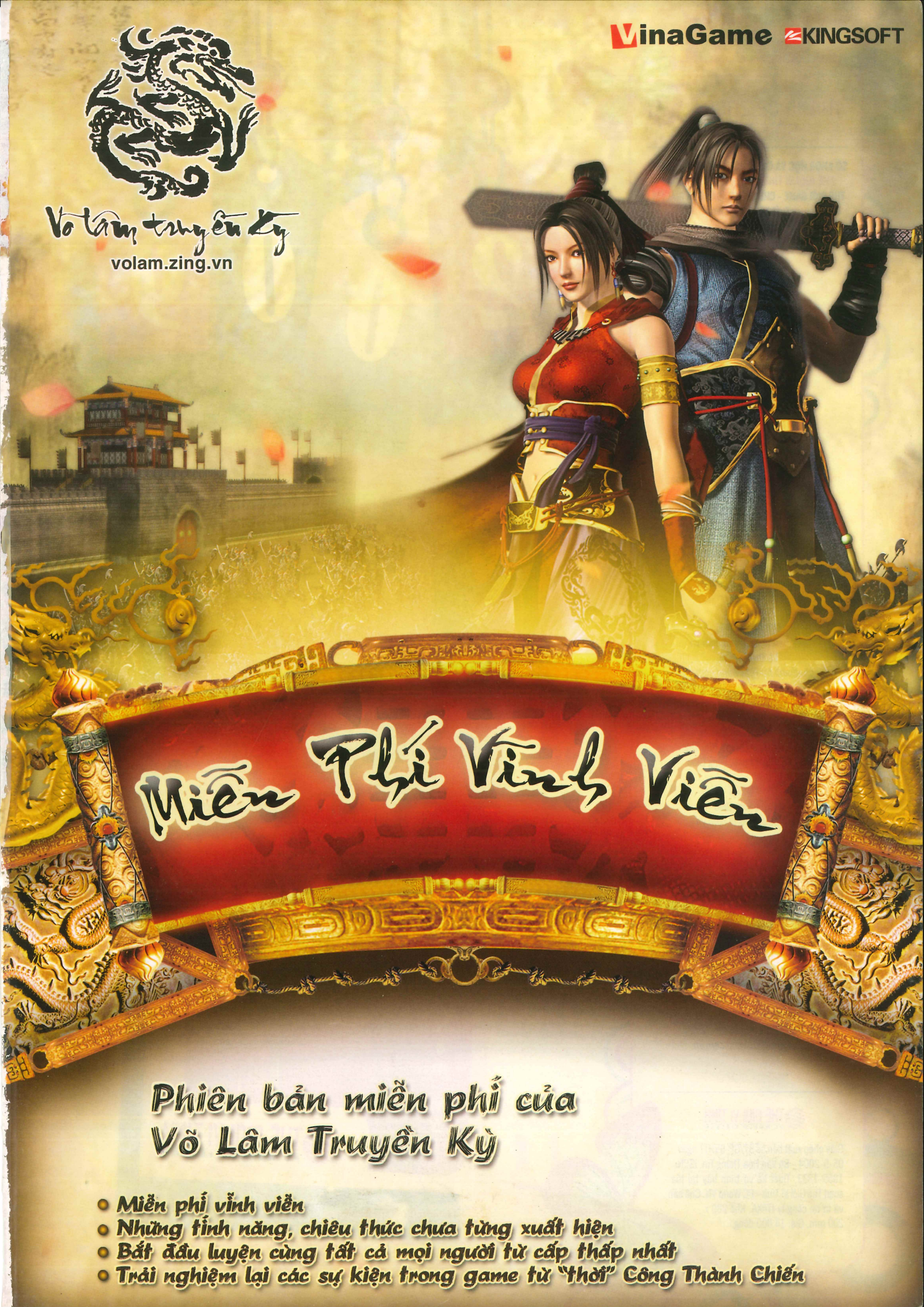
TẶNG BAO LÌ XÌ 2009

Tr.2

Giá: 14.000 đồng

VinaGame KINGSOFT

Võ Lâm Truyền Kỳ
volam.zing.vn



Miễn Phí Vĩnh Viễn

Phiên bản miễn phí của Võ Lâm Truyền Kỳ

- Miễn phí vĩnh viễn
- Những tính năng, chiêu thức chưa từng xuất hiện
- Bắt đầu luyện cùng tất cả mọi người từ cấp thấp nhất
- Trải nghiệm lại các sự kiện trong game từ "thời" Công Thành Chiến

THÁNG 02.2009
SỐ 63

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

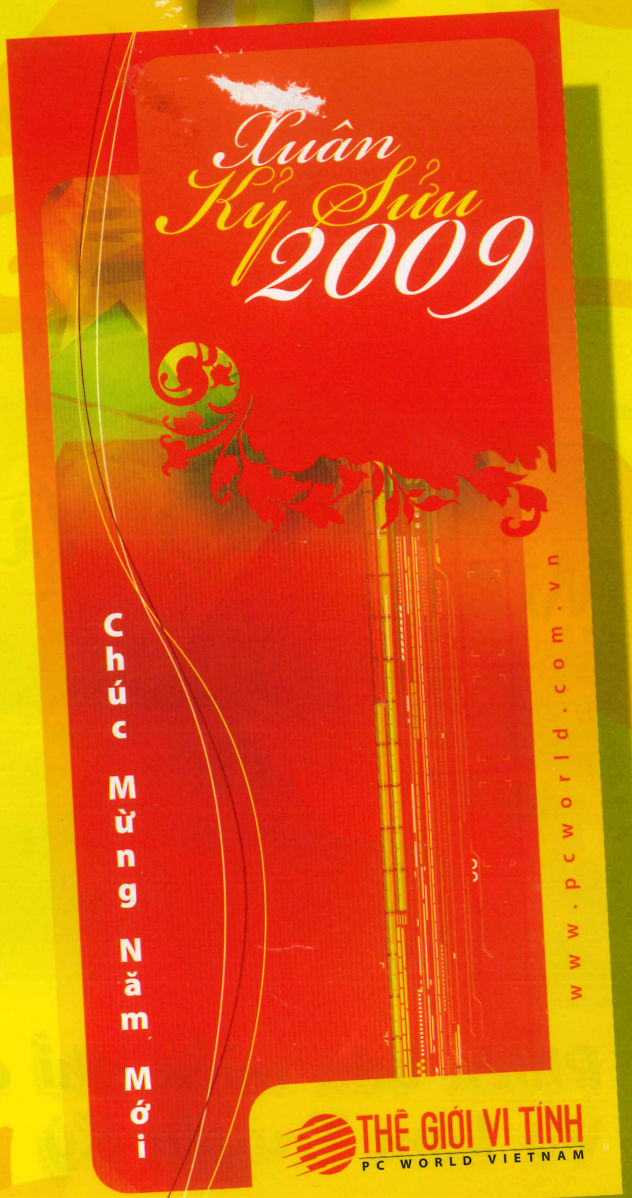
MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.



Sẵn sàng cho tương lai

Bạn đọc Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game thân mến!

Chúng ta đã cùng chào năm mới 2009 và chuẩn bị đón những ngày Tết cổ truyền. Không khí nôn nao của đất trời đang vào tiết xuân sẽ mang lại những niềm vui, niềm hy vọng mới giúp chúng ta tạm dịu đi những khó khăn của năm qua cũng như chuẩn bị sức lực, tinh thần cho những ngày sắp đến.

Mời bạn cùng Thế Giới Game nhìn lại năm qua và hướng đến tương lai trong số đặc biệt mừng Xuân với nhiều chuyên mục thú vị, thông tin bổ ích.

Năm 2009, chúng ta sẽ chào đón sự ra đời của Hội Thể Thao Giải Trí và Thể Thao Điện Tử Việt Nam - VIRESA (Vietnam Recreational Sports and E-Sports Association). Đặc biệt, năm nay Việt Nam cũng là chủ nhà của đại hội Thể Thao Châu Á Trong Nhà (Asian Indoors Games 3) mà trong nội dung thi đấu có các bộ môn thể thao điện tử (eSports). Hy vọng sự kiện AIG 3 sẽ góp phần thúc đẩy sự phát triển của thể thao điện tử (eSports) nói chung và nền thể thao điện tử Việt Nam nói riêng.

Chào Xuân Kỷ Sửu, tất cả chúng ta đều mong rằng mùa xuân mới sẽ mang đến niềm vui, hạnh phúc, sức khỏe và thành công cho mọi người, đặc biệt là làm cho kỳ vọng của chúng ta vào nền CNTT-TT Việt Nam nói chung và ngành công nghiệp game, giải trí nói riêng trở thành hiện thực.

Tương lai luôn dành cho những người biết làm, biết học và cả biết chơi... đều hết mình nhưng thật hài hòa và đó cũng là những điều Thế Giới Game mong muốn sẽ cùng quý bạn đọc phấn đấu.

Những phong lì xì như biểu tượng của tài lộc cũng hàm ý chúc bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game một năm mới An Khang và Thịnh Vượng.

Ban Biên Tập

MỤC LỤC

Chào Kỷ Sửu

6 Số táo gêm
8 Trò chuyện với 9 nhà phát hành
14 Những tựa game xuất sắc 2008
16 Doanh nhân game của năm 2008
18 10 xu hướng thiết kế game hiện đại
22 Những game đáng mong đợi nhất 2009
26 Từ truyện tranh, phim "bom tấn"... rồi game
29 Quảng cáo ấn tượng nhất làng game
32 Những kiến trúc độc đáo trong The Sims 2
35 Âm nhạc trong game
39 Mobile Labs 2008: Chuyện làng "Mõ"
42 Võ lâm bút lục
45 Game giới & F2P
47 10 sự kiện thể thao điện tử thế giới 2008
50 Tin trong nước
52 Tin thế giới

Hội chọi trâu

55 Rise Of The Arg Nauts - Cuộc chiến giữa các vị thần
58 Defense Grid: The Awakening - Lưới phòng vệ
59 Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual - Vòng xoáy thần bí
60 Scene It? Box Office Smash - Xem cảnh, giải mã phim
61 Mushroom Men: The Spore Wars - Cuộc chiến các bộ tộc nấm
64 Tales of Symphonia: Dawn of the New World - Hồi sinh tân thế giới
66 Bolt - Phiêu lưu cùng "siêu cẩu"
67 Alien Crush Rerurns - Quái vật trở lại
68 Motorstorm: Pacific Rift - Bão táp Thái Bình Dương
70 Lock's Quest - Sứ mệnh của Lock
72 Metal Slug 7 - Bộ tứ trở lại
74 DJ Max Portable Clazziquai Edition - Vũ trường sôi động

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Chờ đua trâu

78 Diablo 3 - Bóng tối hồi sinh
80 The Sim 3 - Thế giới muôn màu
82 inFamous - Siêu nhân điện quang

Khúc mục đồng

100 Nhà làm phim 1 thành viên
101 Réo rắt tiếng xưa
102 Tôi và Thế Giới Game
106 So sánh game của 3 hệ console
108 PlayStation 15 năm nhìn lại
111 Thành tích "Quái" nhất trên Xbox 360 (phần 1)

Trâu cày với ta

86 Phần cứng, thiết bị
96 Những phụ kiện đáng giá khó bỏ qua

114 Gieo quẻ, đoán mệnh game
116 Gà rồi cũng gáy vang
117 Giải ô chữ nhận quà Tết
118 Ai bảo chăn trâu là khổ

Tra cứu bài viết trên website

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

Sớ Táo Gêm

Chú Táo này trông tếu thật...
Kính bẩm Ngọc Hoàng
Chuột đà sắp hết
Trâu đủng đỉnh tới
Táo cũng đổi mới
Không còn ê a
Ra rả đọc sớ
Mà diễn một vở
Đối thoại "zui, zui"
Với nhiều "kịch sỹ"
Vời tận gêm giới
Mời...
Hỡi Mario, chú mới qua Việt Nam hái một đống nấm, có thấy gì đáng bẩm báo không?
Em vô rừng hái nấm, ra chợ mua nấm đi đâu cũng nghe râm ran bàn Viresa. Tức nhiên, đây hổng phải là nấm mà là Hội thể thao giải trí và thể thao điện tử Việt Nam sắp thành lập.
Cô Lara Croft vừa rong ruổi từ nam chí bắc có cập nhựt thông tin gì không?
Ôi! Thích lắm cơ. Em vinh dự chứng kiến lễ nhận cờ đăng cai đại hội thể thao châu Á trong nhà lần 3 (Asian Indoor Games 3rd) tại Hà Nội. Vậy là thể thao điện tử (eSports) có cơ hội phát triển mạnh rồi.

Chưa hết, để Lara "tám" luôn chuyện này. Lúc qua Xơ Un của xứ Kim chi thăm các lăng mộ, thành quách cổ, Lara đọc nhựt trình mới hay là 9 liên đoàn thể thao điện tử toàn cầu, có cả đoàn Việt Nam đã cùng ký "tâm thư" thành lập liên đoàn thể thao điện tử quốc tế đó nghe.
Vậy chứ có thi võ thuật không chị La?
Chưa tới phần em đâu Na ơi. Thôi về tập đá bóng đi biết đâu em lập được một đội như đội bóng Thiếu Lâm không chừng đoạt cúp đó.
Ngọc Hoàng ơi, năm rồi Fifa Sorcer 2008 của Việt Nam cũng khởi sắc với thành tích vô địch vòng loại tại World Cyber Games toàn cầu dù mới lần đầu tham dự. Tuy không nổi bật như Việt Nam thắng Thái Lan tại AFF Cup nhưng cũng đáng biểu dương!
Anh "xà rắn" thì thích rồi, có Counter-Strike mừ nhưng mấy ngón "xì teo ắt sần" của anh có xài được không? Đã vậy còn có tới mấy game FPS trực tuyến ra mắt rầm rộ nữa chứ!
Chú Solid nói rõ hơn chút coi, bắn thì cũng phải coi chừng con chép của tớ nghen.
Nói thiệt là em hổng biết bắn nhưng cũng xem tình hình thì biết vụ tiếp thị cho mấy game này cũng rất "ồn ào" nhưng mọi chuyện sau đó yên hết trơn à. Thưa táo cộng đồng game trực tuyến năm rồi cũng được "thanh tẩy" khá tốt để mang lại sự văn minh, lịch sự cho cộng đồng game Việt đó.
Năm Tý 2008 chuyện cũng ngắn gọn vậy thưa Ngọc Hoàng nếu không tính tự nhiên cuối năm cả thế giới bị khó khăn kinh tế! Nếu không ai có ý gì thêm thì về chuẩn bị đón tết và...
Hoan hô!...Ngọc Hoàng nếu thấy thích game nào thì chỉ cần meo hay IM hay chat với thần, thần sẽ chuyển phát nhanh bản "gold" để Ngọc Hoàng thưởng lãm (nhớ chọn game đã phát hành).
Thần đại diện gêm giới cám ơn Ngọc Hoàng đã lắng nghe và chắc cũng rất thấu hiểu.
Thưa táo, bẩm Ngọc Hoàng, thần phải xông pha mới lấy kịp mấy tờ Thế Giới Game Xuân Kỷ Sửu đem lên minh họa. Tiện thể để Ngọc Hoàng xem mấy ngày Xuân.
Chúc năm mới an khang, thịnh vượng!
TÁO THẾ GIỚI GAME

TRÒ CHUYỆN với 9 NHÀ PHÁT HÀNH

Nếu người chơi tạo ra niềm vui cho người khác, bản thân họ sẽ vui hơn.

• PHI QUÂN

TGVT- Thế Giới Game mượn một câu chúc Tết của một cao thủ đang làm game để mở đầu cho bài viết này cũng như phần nào phản ánh tâm tư của các nhà phát hành Việt Nam. Game mang lại cho mỗi người những niềm vui riêng khi tham gia vào cộng đồng. "Để vui có nhiều cách vui: chơi không thôi cũng đã vui, đi phá người khác cũng vui, đánh người khác cũng vui v.v. Nhưng nếu mình tạo ra niềm vui cho mọi người, bản thân mình sẽ vui hơn. Liệu có bao nhiêu game thủ ngộ ra được cái đạo này?!, cao thủ đó đã chia sẻ.

Là một game thủ, nhiều khi bạn chơi game mà không cần biết đến nhà phát hành là ai; thậm chí bạn còn có ác cảm với họ vì "hứa lèo", "hỗ trợ kém", "chỉ lo bán vật phẩm" v.v. Một điều mà TGVT-Thế Giới Game ghi nhận trong các cuộc trò chuyện với tất cả các nhà phát hành Việt Nam là không nhà phát hành nào không muốn làm hài lòng game thủ. Ngặt một nỗi, "chín người thì mười ý".

Tin xấu cuối năm 2008: một nhà phát hành game có thể sẽ đóng cửa. Tin tốt đầu 2009: sẽ có rất nhiều game mới đổ bộ vào thị trường game trực tuyến Việt Nam. Năm 2008 cũng xuất hiện 2 nhà phát hành mới là NCS Media và VTCz-One. Nếu như VTCz-One là sự trải nghiệm của VTC trên phân khúc MMORPG thì NCS Media tỏ ra khá "tham vọng" khi công ty con của tập đoàn NCS 100% vốn nước ngoài (Nhật) này tiết lộ Aerial Games (http://www.aeriagames.com) là thành viên hội đồng quản trị NCS, đồng nghĩa với nhiều tựa game "khủng" sẽ có thể vào Việt Nam.

Trong năm qua, nếu như VTC Intecom khá thành công với 2 tựa game Đột Kích (CrossFire) và tiếp tục "lấn sân" với Fifa Online 2 vừa được thương mại hóa chính thức đầu tháng 1/2009 thì đa số các nhà phát hành khác vẫn đang củng cố lực lượng, thậm chí tái cấu trúc công ty. Đó là điều mà các doanh nghiệp game và giải trí trực tuyến không thể không làm trong bối cảnh kinh tế thế giới suy thoái. Chúng ta hãy cùng lắng nghe những chia sẻ của các nhà phát hành.

FPT ONLINE

Game đang vận hành: MU Online, Priston Tales, Thiên Long Bát Bộ

Ông Huỳnh Ngọc Hải, giám đốc Trung Tâm Game Online, công ty CP DV Trực Tuyến FPT.

Với các game đang vận hành, FPT Online có đầy đủ kế hoạch cập nhật cho tất cả các game. Ví dụ: MU phiên bản Season IV, Thiên Long Bát Bộ phiên bản mới nhất. Trong năm 2009, FPT Online sẽ mang đến thị trường Việt Nam một số game mới đặc sắc, hấp dẫn. Các bạn sẽ sớm biết trong thời gian không lâu nữa; hiện tại xin được giữ bí mật.

Thời gian qua FPT Online được sự tin yêu và ủng hộ của game thủ là 1 thuận lợi rất lớn đối với công ty chúng tôi. Bên cạnh đó, game thủ Việt Nam ngày càng quan tâm đến sự chuyên nghiệp nên đôi khi họ rất khó tính. Đó là động lực để FPT Online luôn phải hoàn thiện liên tục trong năm 2008 qua. FPT Online có thể không là nhà phát hành nhiều game nhất nhưng sẽ là nhà phát hành những game chất lượng nhất với sự phục vụ chuyên nghiệp nhất tại Việt Nam.

NCS Media

Game đang vận hành: Đại Chiến Xích Bích

Ông Nguyễn Đặng Trường Huy, phụ trách tiếp thị khu vực phía Nam, chi nhánh tại TP.HCM

NCS Media được thành lập vào tháng 3/2008 và đã phát hành game online đầu tiên - Đại Chiến Xích Bích (ĐCXB). Trò chơi này đang trong quá trình Open Beta và hiện tại đang thu hút hàng nghìn game thủ tham gia chơi. Đầu năm 2009, ĐCXB sẽ cập nhập phiên bản Công Thành Chiến và chính thức bước vào thời kỳ thương mại hóa. Có ít nhất 1 game mới của chúng tôi sẽ có mặt tại Việt Nam trong năm 2009 và chắc chắn sẽ tạo được nhiều bất ngờ hơn so với sản phẩm đầu tay ĐCXB.

Chúng tôi cũng sẽ cập nhật thêm nhiều nội dung, tiện ích và những game mới trên cổng trò chơi trực tuyến http://Jump.vn. Chỉ cần bạn đăng ký 1 tài khoản và kích hoạt trên cổng Jump.vn, bạn có thể tham gia tất cả các dịch vụ giải trí do công ty NCS Media cung cấp. Đặc biệt hơn, game thủ trong nước cũng có thể chi trả cho game nước ngoài khác và rất nhiều các dịch vụ giải trí khác mà NCS Media liên kết với các đơn vị bạn. Đây chính là điểm nổi bật của thẻ J-cash của chúng tôi.

SAIGONTEL

Game đang vận hành: Shaiya, Chiến Quốc, Zero Online

Cô Hà Thị Nhị Thư, giám đốc tiếp thị và quan hệ công chúng

Sang năm 2009, công ty SaigonTel sẽ phát hành game Zero Online - Robot Đại Chiến, game thuộc thể loại khoa học viễn tưởng về người máy đầu tiên tại Việt Nam được phát triển bởi công ty NetDragon Websoft Inc - Trung Quốc dựa theo bộ phim nổi tiếng Transformers (Robot đại chiến). Trong game, người chơi sẽ hóa thân thành những Chiến Binh, nhà Khoa Học đồng thời là những phi công, người thực hiện thí nghiệm về những vũ khí tối tân, tung hoành trong dãy ngân hà rộng lớn, điều khiển những Robot chiến đấu chống lại kẻ xâm lược bên ngoài. Đó là những trận chiến đầy tính anh hùng ca, trận chiến để bảo vệ hòa bình cho Trái Đất. Với thiết kế đồ họa 2,5D nhưng lại có màu sắc sống động, nổi bật của các Robot làm cho người chơi cảm thấy thích thú. Cấu hình trò chơi nhẹ là 1 điểm mạnh, phù hợp với các cấu hình máy tính thấp nên dễ dàng đến với người chơi và là 1 thể loại hoàn toàn mới đối với người chơi Việt Nam nên "Robot Đại Chiến" hứa hẹn gây sức hút lớn trên thị trường. Ngoài ra, Chiến Quốc và Shaiya sẽ được cập nhật thêm những tính năng mới phong phú hơn, hấp dẫn hơn...

Quang Minh DEC

Game đang vận hành: Thế Giới Hoàn Mỹ

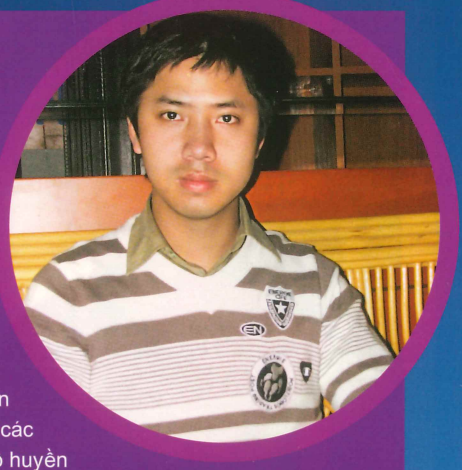
Ông Nguyễn Đức Kiên, phó giám đốc - trưởng ban Giải Trí Trực Tuyến

Thứ nhất, trong năm 2009, công ty Quang Minh DEC đã có kế hoạch kết hợp với một công ty khác trong nước để phát hành thêm 2 game mới thể loại MMORPG tại thị trường Việt Nam: 1 game thể loại 2D và 1 game thể loại 3D. Hai game này đều có xuất xứ từ Trung Quốc và đều từ các công ty sản xuất và phát hành nổi tiếng của Trung Quốc là 9you và Perfect World. Thứ hai, đối với game Thế Giới Hoàn Mỹ hiện tại, Quang Minh DEC cùng với phía đối tác cũng đã lên kế hoạch nâng cấp rất lớn, mở rộng thêm nội dung và tính năng để đáp ứng nhu cầu của game thủ Việt Nam.

Trong năm 2008, với bối cảnh thị trường game online Việt Nam tràn ngập các game ở mọi thể loại nên việc cạnh tranh giữa các nhà phát hành diễn ra hết sức gay gắt. Thế Giới Hoàn Mỹ và Quang Minh DEC cũng đã phải hết sức nỗ lực để vượt qua những khó khăn và thách thức đó. Thế Giới Hoàn Mỹ là game có đồ hoạ Full 3D nên đòi hỏi cấu hình khá cao và hạ tầng tốt nên nhiều khu vực trong cả nước vẫn chưa đáp ứng được dẫn tới thị phần bị hạn chế.

VDCNET2E

Game đang vận hành: Con Đường Tơ Lụa, On Games



Ông Vũ Ngọc Anh, trưởng phòng Truyền Thông, công ty VDCNet2E

VDC-Net2E khẳng định sẽ tiếp tục phát triển các game online 3D chất lượng cao tại VN. Chúng tôi dự kiến sẽ phát hành 2 game mới trong 2009. Tiêu chí của các game này là giàu tính văn hóa và giáo giục theo đúng định hướng phát triển của công ty. Năm 2009 chắc chắn sẽ là năm đáng mong chờ nhất với các gamer của "Con Đương Tơ Lụa" và game sẽ tiếp tục làm hài lòng những game thủ khó tính Việt Nam. Cuối năm 2008 đầu 2009 phiên bản lớn nhất và được mong đợi nhất là Công Thành Chiến của game này đã chính thức ra mắt, đáp ứng mong mỏi của các game thủ trong suốt thời gian qua. Ngoài ra, trong khoảng 2 quý tiếp theo, game "Con Đường Tơ Lụa" tiếp tục cập nhật các nội dung: Khám phá lăng mộ Tần Thủy Hoàng, đối mặt với chim phượng hoàng khổng lồ huyền thoại trong Nghìn Lẻ Một Đêm "Bird ROCK". Bên cạnh đó, công ty cũng sẽ tiếp tục phát hành các game nhỏ với nhiều thể loại, đặc biệt là casual game tại cổng game lớn nhất Việt Nam: www.ongame.com.vn. Các game này sẽ tập trung vào yếu tố vui nhộn, trí tuệ, gần gũi với văn hóa và thói quen của người VN, đem lại cho người chơi những giây phút thư giãn nhanh, đặc biệt phù hợp với mọi đối tượng. Dự kiến năm 2009 sẽ phát hành 4 game lớn và khoảng 6 game nhỏ trong hệ thống giải trí Ongame.

Chúng tôi cam kết về chất lượng, đẩy mạnh các dịch vụ GTGT, hình thành mạng lưới cộng đồng không chỉ chơi game mà còn hưởng lợi từ nhiều dịch vụ khác như mạng xã hội, thương mại điện tử, học tập trực tuyến

VTC Z-ONE

Game đang vận hành: Xứ Sở Thần Tiên

Ông Lê Thanh Minh, trưởng phòng Game Online

Xứ Sở Thần Tiên (QWorld) sẽ có các phiên bản Công Thành Chiến cùng nhiều tính năng hấp dẫn, nhiều items thời trang, vui nhộn sẽ được cập nhật ở Trân Bảo Các để phục vụ các khách hàng khó tính nhất. Tru Tiên sẽ được VTCz-One phát hành sớm trong quý I năm 2009. Ngoài các dịch vụ Games Online, VTCz-One đã và sẽ phát hành thêm các dịch vụ Add-on như KulBox v.v. nhắm đến cộng đồng.

VTCz-One bắt đầu triển khai dịch vụ game online từ tháng 10 năm 2008 do đó cũng có nhiều khó khăn trong thời gian đầu về nhân sự, cơ sở hạ tầng, công tác chuẩn bị v.v. Có thể nói hiện tại, QWorld là MMORPG có phái nữ tham gia đông nhất, với tỉ lệ hơn 45%. Rút kinh nghiệm từ QWorld, VTCz-One sẽ triển khai tốt Tru Tiên, một trong những MMORPG được mong đợi nhất tại Việt Nam!

VINAGAME

Game đang vận hành: Võ Lâm Truyền Kỳ, Cửu Long Tranh Bá, Phong Thần, Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký, HotStep, Chinh Đồ, Boom.

Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch hội đồng quản trị

Game thủ Việt Nam rất "chuyên nghiệp". Tính năng Trùng Sinh trong Võ Lâm Truyền Kỳ (mà VinaGame công bố trong kỳ sinh nhật lần 3 của VLTK) thực ra đã có rồi nhưng bên Trung Quốc chỉ được Trùng Sinh một lần duy nhất. Còn VinaGame đang chờ KingSoft chỉnh lại tính năng này để game thủ có thể được trùng sinh nhiều lần.

Dự định trong 2009, VinaGame sẽ phát hành 2 game 3D nhưng chưa tiết lộ được. Riêng v ề Võ Lâm Truyền Kỳ 3, mặc dù có quan hệ rất tốt với KingSoft nhưng có lẽ đến 2010 VinaGame mới phát hành khi sản phẩm này đã vận hành ổn định bên Trung Quốc và cấu hình máy của các phòng Net Việt Nam khá hơn (hiện nay chủ yếu là bộ nhớ RAM 512MB). Thực sự, để tìm được một game 3D có nội dung sâu sắc là rất khó. Phát triển một game 3D đòi hỏi nhiều công sức hơn 2 D rất nhiều, nhất là phần đồ họa và thiết kế nội dung, nhiệm vụ. Nhu cầu game 3D Việt Nam chưa đạt ngưỡng mà thường người chơi phải là game thủ hạng nặng (progamers). Thị trường game online chỉ mới phát triển 3 năm, từ 2005 đến 2008.

Trong 2008, VinaGame đã tái cấu trúc công ty với phương châm "Quí hồ tinh bất quí hồ đa". Về mặt chiến lược, VinaGame sẽ đẩy mạnh các dịch vụ web hỗ trợ giải trí và giao tiếp cộng đồng. Game chỉ là cái cớ; còn cái chính là giải trí và cộng đồng. Từ 2007, VinaGame đã xác định, game là nền tảng còn web là tương lai. Từ quí 3/2008, VinaGame cũng đã thành lập một nhóm kiểm định chỉ tiêu hài lòng của khách hàng (CSI- Customer Satisfaction Index); cứ 3 tháng các sản phẩm sẽ được "đo" CSI một lần. Tôi chúc các game thủ Việt Nam trong năm mới có niềm vui và mang lại nhiều niềm vui cho người khác trong thế giới game cũng như thế giới thật.

VTC Intecom

Game đang vận hành: Phi Đội, Audition, CrossFire, Fifa Online 2, Linh Vương

Ông Trần Phương Huy, giám đốc VTC Intecom

Ngoài thế mạnh là dòng game casual, e-Sports, tiêu biểu là Audition (Nhịp Điệu Cuộc Sống, Đột kích, FIFA Online 2), VTC Game luôn có mong muốn đa dạng hóa các sản phẩm nhằm đáp ứng tốt nhất nhu cầu của khách hàng là các game thủ. Ngay từ đầu tháng 1 năm 2009, VTC Intecom đã cho ra đời webgame Linh Vương với bối cảnh truyện Tam Quốc Diễn Nghĩa rất quen thuộc với công chúng Việt Nam nhằm vào đối tượng game thủ là những người ưa thích tư duy chiến thuật, lịch sử mà lại có ít thời gian chơi game. Với thành công của Audition – Nhịp điệu cuộc sống, trong năm 2009, VTC Game cũng đang làm việc tích cực với đối tác Hàn Quốc để đưa tiếp Audition 2 về với cộng đồng game thủ Việt Nam.

Năm 2008, lĩnh vực game online cũng song hành cùng với tình hình phát triển chung của nền kinh tế Việt Nam. Khi kinh tế khó khăn thì người dân cũng có xu hướng cắt giảm các nhu cầu giải trí, tuy nhiên, game online thuộc loại hình giải trí có chi phí tương đối thấp cho nên mức độ giảm sút chung của thị trường tác động khá nhỏ đến lĩnh vực này, nhờ vậy, VTC Game vẫn duy trì được đà tăng trưởng. Điều khó khăn nhất đối với chúng tôi là làm sao để lựa chọn được những sản phẩm phù hợp nhất đối với thị trường trong bối cảnh cạnh tranh ngày một ác liệt và khách hàng ngày càng khó tính, đòi hỏi cao về chất lượng. Năm 2008, VTC Game đã buộc phải ngừng phát hành game đua xe Crazy Kart nhưng đồng thời cũng rất thành công với FPS Cross Fire (Đột Kích). Đó là hình ảnh tiêu biểu nhất của khó khăn và thuận lợi đối với chúng tôi trong năm 2008 đã qua.

Asiasoft

Game đang vận hành: Cỗ Máy Thời Gian, Ragnarok, Tam Quốc Chí Online, Tiểu Bá Vương, Cabal, TS Online

Ông Nguyễn Lê Trung, giám đốc đối ngoại

Trong năm 2009, Asiasoft sẽ đưa các game mới đến với đông đảo game thủ cũng như các phiên bản mới của những game đang phát hành. Cũng như tất cả các cuộc chơi, yếu tố bất ngờ rất quan trọng, nó là động lực chính để thúc đẩy hứng thú lên cao độ, vì thế những thông tin về game mới chúng tôi sẽ công bố vào thời điểm thích hợp nhất, bất ngờ nhất.

Điều đáng suy nghĩ từ... người lớn!

Lượt qua những diễn đàn tranh luận về game online thời gian gần đây, người ta dễ bắt gặp 1 câu hỏi ngày càng được lặp lại nhiều hơn, la: "Người lớn ở đâu khi giới trẻ mê và nghiện game?". Câu trả lời chung, là họ luôn ở bên ngoài để lên án những tác hại mà các game online gây ra cho con cái của họ. Không ít bậc phụ huynh thậm chí kiến nghị Nhà nước nên xét đình chỉ hoạt động của các nhà cung cấp dịch vụ game trực tuyến để "bảo vệ giới trẻ".

Tuy nhiên, theo những game thủ trẻ tuổi, thái độ phản đối đó thiếu công bằng. Những cảnh tượng khó chấp nhận trong sinh hoạt đời sống của các thanh thiếu niên "mê" và "nghiện" game online, ai cũng có thể thấy. Nhưng ngược lại, không phải ai cũng hiểu, là nhiều bậc phụ huynh đang muốn kiểm soát con cái 1 cách võ đoán vì đã không dành thời gian tìm hiểu con cái. Ông Ngô Trọng Vỹ, Giám đốc Công ty Cổ phần Công nghệ Thế giới Ảo nhận xét, nhiều bố mẹ tỏ ra không thể hiểu tại sao bọn trẻ mê game nhưng chưa lần nào thử ngồi cùng bàn để tìm hiểu trò chơi đang chiếm lĩnh đầu óc con họ. "Người lớn" có cả trăm lý do để không có thời gian đối thoại, phân tích đúng sai trong lựa chọn chơi game của giới trẻ, nên ra sức phản ứng mà không đếm xỉa đến tâm lý của con cái.

Trong khi đó, nhiều thanh thiếu niên đã tâm sự, việc lao vào các trò chơi trực tuyến trước hết xuất phát từ chỗ thiếu vắng những sân chơi cũng như sự chăm sóc của phụ huynh. Nhất là ở những đô thị lớn, nhiều bạn trẻ gần như bị bỏ rơi bởi "người lớn" có quá nhiều điều phải lo mỗi ngày. Lựa chọn "cấm" để giữ cảm giác an toàn cho con cái của nhiều bậc phụ huynh đã đẩy giới trẻ vào thế thụ động, "biết nghe là ngoan ngoãn", và từ đó, từng bước đẩy bọn trẻ vào những khoảng không gian kín mít những mệnh lệnh và lịch biểu học hành.

Có thể nói, chính bối cảnh sinh hoạt ấy đã khiến giới trẻ bị lôi cuốn khi đối diện game online, nơi chúng toàn quyền giao lưu, đối thoại qua nhiều tầng nấc lựa chọn. Khi chơi game, nhiều bạn trẻ thỏa mãn được tâm lý cộng đồng, vì được nói và làm mọi điều mình thích mà không phải xin phép ai, kể cả đánh nhau. Tiêu chí "anh hùng mã thượng" đặt ra trong các trò chơi khiến nhiều bạn trẻ hứng thú tranh đua, thử thách. Một học sinh ngoài đời có thể gầy gò, nhút nhát, học kém, song

trong game sẽ là 1 chiến sĩ bất khả chiến bại, luôn đi đầu gánh vác những nhiệm vụ gian khó. Một doanh nhân Đà Nẵng từng làm game thủ với con trai mình tâm sự, nếu biết những tiêu chí đặc biệt ấy, bất kỳ bố mẹ nào cũng hiểu được vì sao con mình "ăn ngủ với game". Song nếu đã không "cùng hệ", họ sẽ chỉ thấy các trò chơi là nguy hại !

Chính đây là lý do khiến nhiều game thủ không ủng hộ mô hình trung tâm cai nghiện game được cộng đồng cổ vũ vừa qua. Nhiều game thủ cho rằng, với việc đưa con cái vào trung tâm, các bậc phụ huynh đã tạo thêm sai lầm. Trước đó, họ bỏ mặc con cái tự tìm hình thức giải trí, không hiểu hết nhu cầu con cái. Nếu lại ký thác trách nhiệm với con cái cho tổ chức nào đó chứ không bằng chính tình thương, họ càng tạo nên khoảng cách. Những đứa trẻ có điều kiện được "cai nghiện" liệu có bình ổn lại, nếu sau đó vẫn ở trong không gian đơn lẻ vì bố mẹ vẫn không gần gũi, đồng cảm. Còn những đứa trẻ gia đình khó khăn, thì sẽ cầu viện ở đâu để "cai nghiện" ?

Nhiều ý kiến đồng thuận là đã đến lúc cần có góc nhìn khác, 1 lối ứng xử văn hóa hơn với game online. Chính "người lớn" sẽ mở được mọi gút thắt trong tâm lý giới trẻ, khi cùng tìm hiểu và dành thời gian chia sẻ với con cái. Yêu thương và chăm sóc là 2 điều cần thiết mà phụ huynh cần thể hiện thuyết phục để điều chỉnh ảnh hưởng game online trong giới trẻ. Đa số bạn trẻ đang mê mải cùng game phải chăng cũng vì thiếu vắng 2 điều ấy.

THANH NGUYÊN

Kính Chúc Quý Khách Hàng
Một Năm Mới
An Khang & Thịnh Vượng

Chương trình khuyến mãi
Lì Xì Đầu Năm
Tài Lộc May Mắn

Quí khách hàng khi mua máy game bất kỳ sẽ nhận được "bao lì xì may mắn"

Thiết bị giải trí xem phim, nghe nhạc multimedia cao cấp

Hình ảnh cực đẹp
Âm thanh cực hay

Full HD 1080p

Giới thiệu các dòng máy xem phim HD thế hệ mới:
Hình ảnh Full 1080p, âm thanh DTS

E-Great M33A
E-Great M32B
WD-TV

TẶNG
Dây HDMI Cable trị giá 250.000đ

ONLINE Xem Hàng Mới & Game Mới
tại **WWW.HALOSHOP.VN**

HALO SHOP
www.haloshop.vn
82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

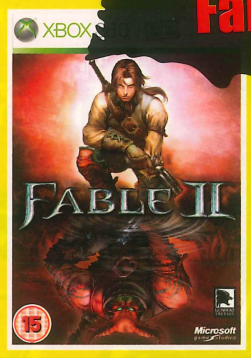
Những tựa game xuất sắc 2008

MẠNH QUÂN

Mario Kart Wii

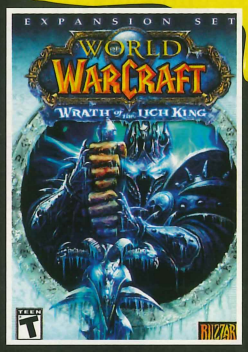
Đây là một tựa game rất xuất sắc dành cho Wii trong năm 2008, cũng là phiên bản Mario Kart xuất sắc nhất dành cho console kể từ lần đầu ra mắt trên hệ máy SNES. Phong cách đua xe hành động của Mario Kart Wii thành công nhờ kiểu điều khiển độc đáo và phần chơi trực tuyến của máy Wii.

Fable II



Với nhiều game thủ kỳ cựu thì không thể đem so sánh Fable II với các trò chơi nổi tiếng cùng thể loại nhập vai như Fallout 3 hay Elder Scrolls: Oblivion. Fable II cũng là một tựa game được theo dõi sát sao nhất kể từ sau thành công vang dội của lính mới Fable trên các hệ máy.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

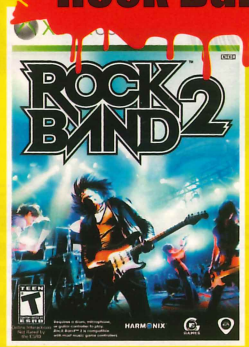


Blizzard đã quá thành công với World of Warcraft và nay lại càng thành công hơn nữa khi phát hành phiên bản mới nhất Wrath of the Lich King của trò chơi trực tuyến hấp dẫn nhất hành tinh cả về doanh số lẫn lượng game thủ tham gia. Thực tế cho thấy những đối thủ mới nổi như Warhammer Online hay Age of Conan đều khó lòng vượt qua gã khổng lồ World of Warcraft dù các chiêu bài marketing được thực hiện vô cùng rầm rộ.

Crysis Warhead

Dù đây là một bản mở rộng – hoặc một bản tiếp theo, trò chơi bắn súng Warhead kế thừa mọi thứ tốt đẹp của phiên bản gốc Crysis, đồng thời tập trung vào cảm giác mãnh liệt và kinh nghiệm chiến đấu. Tuy không quảng bá rầm rộ như các tựa game tên tuổi khác, nhưng danh tiếng "sát phần cứng" và đồ họa tuyệt đỉnh xứng đáng giúp Warhead giành một vị trí trong danh sách game xuất sắc của năm.

Rock Band 2

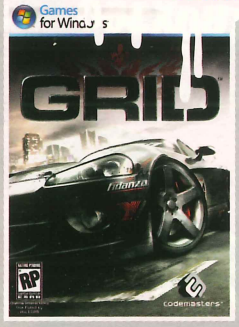


Guitar Hero: World Tour đã rất tuyệt nhưng Rock Band 2 lại nhanh chóng cải tiến dựa trên phiên bản Rock Band nên đã kịp đưa thể loại game âm nhạc lên một tầm cao mới. Rock Band 2 thể hiện khả năng kết hợp nhóm linh hoạt hơn, khuyến khích người chơi phối hợp với nhau trong từng bài hát để tạo ra một buổi trình diễn ấn tượng. Tính năng chơi trực tuyến cũng giúp các fan có cơ hội chung vai sát cánh mà không cần ở gần nhau.

Prince of Persia

Sự thành công của dòng game Prince of Persia qua 3 phiên bản đã đặt lên vai nhà phát triển Ubisoft Montreal gánh nặng phải đổi mới, bắt đầu bằng việc chỉ cần đặt tên Prince of Persia. Đó không phải là một nhiệm vụ dễ dàng nhưng họ đã mang đến những giây phút tuyệt vời mà chẳng fan hành động nào muốn thiếu.

Race Driver: GRID



Với hai dòng game đua xe danh giá Project Gotham và Forza Motorsport không có đại diện nào trên Xbox 360, lại thêm Gran Turismo 5: Prologue không quá xuất sắc trên PS3, nghiễm nhiên Race Driver: GRID trở thành kẻ độc tôn. Thêm vào đó những chặng đua thử thách, đồ họa ấn tượng cùng trí thông minh nhân tạo AI sắc sảo dễ dàng góp phần đưa trò chơi này lên đỉnh.

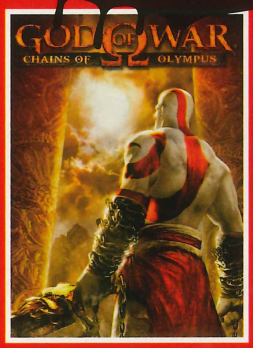
Shin Megami Tensei: Persona 4

Chỉ một năm sau khi Shin Megami Tensei: Persona 3 hô mưa gọi gió, Persona 4 tiếp tục ra mắt trên hệ máy già cỗi PS2. Đa số những người từng chơi qua tựa game này đều cảm thấy hài lòng vì đây là phiên bản hay nhất trong dòng Shin Megami Tensei.

Sins of a Solar Empire

Sins of a Solar Empire có một cốt truyện rất lôi cuốn, hình ảnh đẹp mắt, giao diện điều khiển thân thiện và gameplay hấp dẫn. Đây là một đại diện tiêu biểu cho dòng game chiến thuật, đặc biệt là phong cách 4X (khám phá - eXplore, mở rộng - eXpand, khai thác - eXploit và tiêu diệt - eXterminate).

God of War: Chains of Olympus



Có thể nói thảm kịch xảy ra ở Hy Lạp cổ đại trong God of War: Chains of Olympus trở thành "bàn thắng vàng" cho PSP. Màn trình diễn ngoạn mục thể hiện khả năng chơi game trên PSP của chiến binh Kratos đã cứu một bàn thua cho hệ máy "xém bị lãng quên" trong năm 2008. Ngoài ra, tựa game xuất sắc nhất cho PSP này còn giàu tính giải trí với những câu đố đầy thách thức.

Dead Space

Hành trình khôi phục tàu không gian Ishimura của tay thợ máy Isaac Clarke là một khoảng thời gian đáng sợ, tràn ngập đủ loại quái vật khiến nhiều fan kinh dị rất vui sướng vì chẳng ngờ ông trùm EA lại "cưa" được một quả bom tấn to như vậy. Tuy tính kinh dị của Dead Space chưa thật sự "nặng đô" lắm, nhưng màn trình diễn đặc sắc của game đủ sức xóa nhòa cái tên Resident Evil 4.

Fallout 3

Tuy thời của thể loại game nhập vai trực tuyến đang nở rộ với những World of Warcraft, Lord of the Ring, Warhammer Online nhưng không dễ khiến các nhà phát triển game nhập vai chơi đơn chùn chân. Dù có không ít điều tiếng đến với Fallout 3, nhưng càng về sau, cốt truyện và kiểu chơi đã giúp tựa game này vượt qua "đối thủ truyền kiếp" The Elder Scrolls: Oblivion trong cuộc đua giành vị trí game xuất sắc nhất của năm.

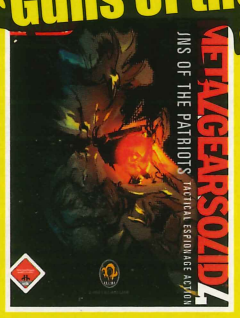
Left 4 Dead

Không phải vô cớ mà phần chơi multiplayer của trò chơi bắn súng Left 4 Dead được mệnh danh là "nơi sản sinh tiếng thét gào của người chơi nhiều nhất". Bốn người sống sót, 3 cảnh chơi và hàng đống quái vật undead mang đến cho người chơi cảm giác khó tin và căng thẳng hơn bất kỳ một trò chơi thuộc thể loại kinh dị nào trước đây. Chiến thuật nhóm là yếu tố được Valve đề cao trong Left 4 Dead, hơn hẳn Counter-Strike.

Gears of War 2

Tài năng của nhà phát triển Epic Games thể hiện ở chỗ mặc dù diễn lại công thức "nấp sau vật chắn và bắn" ở phiên bản trước, nhưng xét tổng thể thì Gears of War 2 có phần ác liệt hơn, thu hút hơn với những giây phút đấu súng đỉnh cao. Nếu đã có Xbox 360 mà thiếu Gears of War 2, hẳn nhiên bạn đã bỏ qua một món quà đáng giá mà Microsoft mang đến cho hệ máy cưng của họ.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Hoàn hảo - đó là từ xứng đáng nhất dành cho Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Tuyệt phẩm giới thiệu chiến công cuối cùng của điệp viên huyền thoại Solid Snake đã khép lại một thiên anh hùng ca hào hùng. Bên cạnh giá trị giải trí thuần túy, trò chơi luôn để lại những thông điệp đầy ý nghĩa về cuộc sống.

Không chỉ có các tựa game hay, năm 2008 còn chứng kiến nhiều hãng game ăn nên làm ra. Đằng sau đó là những nhân vật lãnh đạo xuất chúng, cần mẫn đóng góp cho ngành công nghiệp game. Chúng ta thử cùng "làm quen" với những thành quả đáng nể của vài gương mặt điển hình trong số họ.

Doanh nhân game của năm 2008

ALEX RIGOPULOS

Theo số liệu của công ty nghiên cứu thị trường NPD, trong năm 2008, doanh số ngành công nghiệp game ở Mỹ thu được khoảng 21-22 tỷ USD thì doanh số của các tựa game âm nhạc chiếm tỷ lệ 16%. Trong khi Guitar Hero của Activision nổi trội hơn với doanh số và số lượng nhạc cụ hỗ trợ thì Rock Band của Harmonix Music Systems lại có lượng người chơi nhiều hơn và trội hơn ở nội dung tải về. Hơn 500 bản nhạc sử dụng trong Rock Band đã được tải về (có thu phí) trên 28 triệu lượt là thành tích mà Harmonix đạt được dưới sự điều hành của Alex Rigopulos (đồng sáng lập kiêm giám đốc điều hành). Dự đoán, trò chơi Beatles kế tiếp sẽ tiếp tục mang đến thành công cho Rigopulos ở thể loại game âm nhạc.

JOHN RICCITIELLO

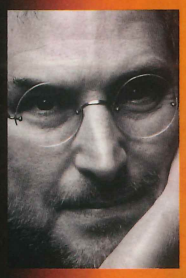
Nhân vật kế tiếp là giám đốc điều hành John Riccitiello của EA – hãng phát hành game dẫn đầu hiện nay. Dưới sự chỉ đạo của Riccitiello, các studio phát triển game của EA hoạt động tự trị theo mô hình "thành phố của tiểu bang" ở Mỹ. Riêng EA thì thực thi chiến lược "vắt sữa" những trò chơi nổi tiếng như Mirror's Edge, Dead Space, Boom Blox, Facebreaker hay Spore thông qua quyền sở hữu trí tuệ. Dù không phải tất cả đều mang về thành công cho EA, nhưng với sự góp mặt tiếp theo của những tựa game mới như Dante's Inferno, Dead Space 2 và Brutal Legend trong năm 2009, Riccitiello đặt nặng niềm tin vào chiến lược dài hạn của ông.

GABE NEWELL

Gabe Newell là nhà sáng lập kiêm tổng giám đốc của Valve Software. Với sự phát triển vũ bão của Steam – bộ phận kinh doanh game qua hình thức tải về (digital distribution), Valve ngày càng khẳng định vị trí của mình trong ngành công nghiệp game. Hiện Steam có hơn 16 triệu tài khoản đang hoạt động và hơn 500 đầu game. Hiện nay, khi mà vấn nạn bản quyền đang đe dọa sự phát triển của game cho PC thì Steam là một kênh phát hành an toàn mà các hãng game nhắm đến. Bên cạnh đó, Valve vẫn tiếp tục công việc phát triển game truyền thống và cho ra đời những trò chơi đáng giá như The Orange Box, Portal hay Left 4 Dead.

YVES GUILLEMOT

Trong khi Activision Blizzard và Electronic Arts là hai đại gia luôn tìm cách bành trướng mạnh mẽ thì Ubisoft luôn giữ vững quan niệm phát triển bền vững dưới sự lèo lái của giám đốc điều hành Yves Guillemot. Chiến lược của Ubisoft hiện nay tập trung vào chất lượng với các thương hiệu nổi tiếng Tom Clancy, Far Cry và Prince of Persia và bắt đầu mở rộng kinh doanh các trò chơi casual cho hai hệ máy DS và Wii của Nintendo. Ubisoft cũng không ngừng tạo mới và mua lại các studio phát triển game ở nhiều quốc gia. Trong 6 tháng đầu năm 2008, doanh số của Ubisoft tăng 32% so với cùng kỳ năm 2007.



STEVE JOBS

Dưới sự lãnh đạo của Steve Jobs, mạng lưới phân phối App Store của Apple đã biến iPhones và iPod Touch thành những đối thủ cạnh tranh trực tiếp với hệ máy chơi game cầm tay DS của Nintendo với hơn 2000 tựa game được chào bán. Ngày càng nhiều các nhà phát hành game tuyên bố hỗ trợ iPhone/iPod Touch, chẳng hạn Simon Jeffery – chủ tịch Sega of America nhiều lần khẳng định khả năng sinh lợi từ các trò chơi dành cho iPhone. Sega cũng đã bán được 500.000 bản sao của trò chơi Super Monkey Ball với mức giá 10USD/bản.

DANIEL DEMATTEO

Hãng bán lẻ GameStop hưởng lợi rất nhiều từ các tựa game "bom tấn" của năm 2008 dưới thời của giám đốc điều hành Daniel DeMatteo. GameStop hiện có trên 6.000 cửa hàng tại 17 quốc gia. Tính từ 1/1 đến 1/11/2008, GameStop đạt doanh số 5,3 tỷ USD. Một trong những chìa khóa dẫn đến thành công của GameStop là kinh doanh những trò chơi thông dụng dành cho Wii và DS cùng những tựa game "hot" ăn khách như Madden NFL 09, Gears of War 2, Wii Fit, Fable II, Rock Band 2, Guitar Hero World Tour, World of Warcraft: Wrath of the Lich King. GameStop được mệnh danh là "trợ thủ bán lẻ" của các hãng phát hành game.

TIM SWEENEY

Tim Sweeney giữ nhiều vai trò quan trọng trong Epic Games: nhà sáng lập, chủ tịch, giám đốc điều hành kiêm giám đốc kỹ thuật. Sau vụ kiện tụng với Silicon Knights, Epic Games gặt hái khá nhiều thành công trong năm 2008 vì ngày càng nhiều đối tác mua quyền sử dụng engine đồ họa Unreal Engine 3.0 và tham gia chương trình Integrated Partners Program đi kèm. Ở thể loại bắn súng, Unreal Tournament và Gears of War là hai át chủ bài của Epic Games và luôn làm cho các đối thủ khác phải dè chừng.

BOBBY KOTICK

Phi vụ sát nhập Activision Blizzard hoàn tất vào tháng 7/2008 đã sản sinh ra một đại gia mới trong làng game. Sở hữu các dòng game nổi tiếng như Guitar Hero, Call of Duty cùng trò chơi nhập vai trực tuyến số 1 thế giới World of Warcraft, dường như Activision Blizzard chính là gã khổng lồ bất khả chiến bại (giá trị thị trường của Activision Blizzard đạt khoảng 12,13 tỷ USD, hơn gấp đôi EA chỉ 5,15 tỷ USD). Người điều khiển gã khổng lồ là giám đốc điều hành Bobby Kotickm, một người rất tin vào các studio tự trị giống John Riccitiello của EA.

SATORU IWATA

Trước khi Wii xuất hiện, Nintendo dường như chỉ là chú bé tí hon khi so kè với Sony và Microsoft. Nhưng hiện nay, sản lượng phần cứng lẫn phần mềm của Wii lẫn DS đều tăng cao, qua mặt cả PSP của Sony. Liên tục những tựa game hay dành cho 2 hệ máy trên như Wii Play, Wii Fit liên tục có mặt trong các bảng xếp hạng game bán chạy nhất. Trong khi nền kinh tế thế giới trên đà tụt dốc thì tỷ lệ tăng trưởng năm 2008 của Nintendo khá khả quan: tăng 198% so với năm 2007. Dòng máy DSi mới hứa hẹn sẽ mang đến một năm 2009 thành công cho vị chủ tịch Nintendo Satoru Iwata.

MINH DUNG

10 design xu hướng

Cũng như sáng tác nghệ thuật, thiết kế game luôn có những chuyển biến không ngừng vừa mang tính sáng tạo vừa mang tính ứng dụng thực tế. Trong khoảng 3 năm trở lại đây, nhiều phong cách thiết kế mới đã ra đời để phù hợp với tình hình hiện tại, đồng thời cũng thể hiện những ý tưởng và thể loại game mới thú vị.

CẨM TÚ

Game dành cho mọi người

Thị trường game trực tuyến châu Á vài năm qua chứng kiến sự vùng lên của casual - thể loại game có lối chơi đơn giản và không yêu cầu người chơi phải đầu tư quá nhiều thời gian và công sức. Ngoài việc mở rộng tiếp cận game thủ mới, những game casual còn mang đến cơ hội đạt doanh thu khá cao cho các hãng phát hành. Còn thị trường game offline thì xuất hiện khuynh hướng "game dành cho tất cả", thể hiện rõ qua sự thành công của hai hệ máy Wii và DS của Nintendo có lối chơi sáng tạo và phù hợp nhiều đối tượng. Với việc những tựa game lớn, phức tạp xuất hiện ngày càng ít, những tựa game đơn giản mang tính "vui là chính", có tính kết nối nhiều người luôn là sự lựa chọn thiết kế hàng đầu hiện nay.

Điển hình: Wii Fit, Wii Sports, Brain Age.

Thế giới mở

Sự thành công của dòng game Grand Theft Auto đã dẫn đến sự ra đời của dạng game hành động "free-roaming", trong đó người chơi được phép tự do thực hiện các nhiệm vụ trong một thế giới trò chơi mở rộng. Cách chơi tự do này đề cao sự sáng tạo và đưa ra nhiều lựa chọn cho người chơi hoàn thành nhiệm vụ với phong cách riêng của mình, đồng thời khám phá hàng loạt những tính năng mới được tích hợp trong thế giới đó. Điều này giúp giảm bớt sự đơn điệu thường thấy ở những game hành động nặng về cốt truyện và gia tăng sự tương tác giữa nhân vật chính và các yếu tố khác trong trò chơi như NPC và nhiệm vụ bổ sung.

Điển hình: Far Cry 2, S.T.A.L.K.E.R: Clear Sky, Fallout 3.

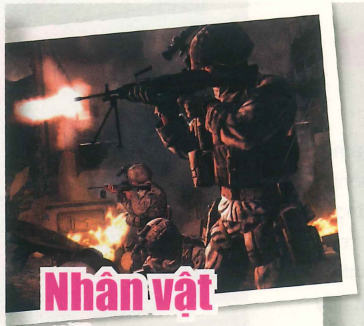
game

thiết kế game hiện đại

Chế độ co-op

Tính năng co-op đã thực sự trở lại trong những game hành động phát hành trong khoảng 2-3 năm gần đây. Mặc dù việc tích hợp tính năng này có thể tạo thêm những khó khăn trong quá trình phát triển, nhưng sức hấp dẫn đem lại từ người chơi thứ hai bên cạnh nhân vật chính là không thể phủ nhận và đem đến một trải nghiệm hoàn toàn mới về cách chơi. Về phía người chơi, họ sẽ nhận được sự hỗ trợ từ người bạn của mình thay vì một anh lính máy (AI lập trình sẵn); còn đối với nhà phát triển và nhà phát hành game, tính năng co-op cũng là công cụ marketing và quảng cáo hiệu quả thông qua sự xuất hiện của người chơi thứ hai. Người này có thể tham gia vào giữa trận chiến bất cứ thời điểm nào, hỗ trợ người chơi chính mà không làm ảnh hưởng đến diễn tiến chung mà anh này đang trải qua ở mục chơi chiến dịch hoặc cốt truyện. Việc làm quen với trò chơi và tìm hiểu các tính năng cũng trở nên dễ dàng hơn khi có cả hai hoặc nhiều người cùng nghiên cứu và tác chiến. Nói một cách khác, tính năng co-op thể hiện tính xã hội trong game, nơi người chơi gắn kết và chia sẻ với nhau những trải nghiệm mới.

Điển hình: Army of Two, Kane & Lynch: Dead Men, Gears of War 2.



Nhân vật đồng hành

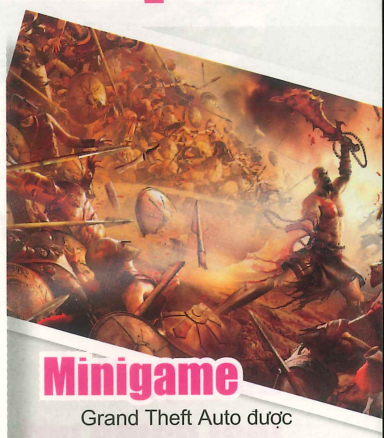
Một nhân vật kề vai sát cánh cùng nhân vật chính trong trò chơi không phải là ý tưởng quá mới. Tuy nhiên, nhiều game hành động bắn súng hiện đại vẫn tích hợp nhân vật đồng hành này để thể hiện những cảm xúc của nhân vật chính, cùng với việc truyền tải những khía cạnh khác của cốt truyện qua cách nhìn của nhân vật đồng hành. Nhân vật Alyx Vance trong Half-Life 2 cũng như những chiến binh đồng đội trong Call of Duty 4 không chỉ mang tính "phụ họa" trong cốt truyện mà còn là những nhân vật người chơi có thể trông cậy khi chiến đấu. Một dạng khác của nhân vật đồng hành có tầm quan trọng không kém nhân vật chính vì sự sống còn của những nhân vật này là yếu tố đáng cân nhắc, bởi trò chơi chỉ thực sự "thăng hoa" khi có nhân vật đồng hành tham gia vào cuộc phiêu lưu.

Điển hình: Half-Life 2, Kane & Lynch: Dead Men, Call of Duty 4.

Lựa chọn khó khăn

Một trong những xu hướng đang rất phổ biến trong thiết kế game hiện nay là đưa ra các tùy chọn không mong đợi, khiến người chơi phải cân nhắc kỹ trước khi quyết định. Như trong BioShock, người chơi có thể quyết định có lợi cho mình hoặc không làm điều này vì nó sẽ ảnh hưởng xấu đến người khác; hay trong Fallout 3, người chơi có thể cân nhắc diệt trừ một tên mua bán vũ khí để chiếm hàng của hắn hoặc cũng có thể mua bán một cách đàng hoàng. Nhiều sự lựa chọn, nghĩa là game sẽ xuất hiện nhiều nhánh rẽ, điều này càng tỏ ra hấp dẫn khi bạn chơi lại game, giúp nâng cao giá trị chơi lại của trò chơi lên rất nhiều.

Điển hình: BioShock, Fallout 3.



Minigame

Grand Theft Auto được xem là dòng game khai sinh ra những minigame được lồng ghép vào nhiệm vụ chính một cách khá thông minh, từ việc dạo quanh các quán bar, phòng tập thể hình, quán ăn nhanh hay đi tán tỉnh các cô nàng điệu đàng trong game. Ở các tựa game khác, các minigame được điều chỉnh đơn giản hơn, ví dụ việc mở khóa trong Fallout 3 yêu cầu bạn phải cẩn thận xoay chiếc kẹp và tuốc-nơ-vít đúng trình tự. Những minigame tạo cho người chơi cảm giác chân thật hơn khi chơi game hơn là bấm nút "action" một cách đơn giản. Một thể loại khác của minigame là các pha hành động theo ngữ cảnh (quick-time event), yêu cầu người chơi bấm đúng dãy nút trên màn hình để nhân vật thực hiện các chiêu thức. Nổi bật ở phong cách này là God of War, Naruto, Resident Evil 4 và sắp tới trong năm 2009 là Ninja Blade.

Điển hình: Grand Theft Auto, Fallout 3, God of War.

Kết hợp thể loại game với góc nhìn đặc trưng

Góc nhìn thứ nhất hiện không còn là đặc trưng riêng của thể loại bắn súng, khi xuất hiện ngày càng nhiều những tựa game có phong cách "first-person" nhưng có lối chơi hoàn toàn mới. Mirror's Edge của EA (DICE phát triển) là tựa game hành động kết hợp góc nhìn thứ nhất và chạy tự do (parkour), trong khi Fallout 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion là những game nhập vai góc nhìn thứ nhất cũng gặt hái nhiều thành công. Ngoài góc nhìn, những sự kết hợp khác cũng khá mới mẻ là nhập vai với "platform" 2D, được thể hiện qua dòng game Paper Mario của Nintendo. Việc kết hợp những thể loại tưởng chừng như rất "chỏi" nhau lại tạo ra những tựa game thú vị một cách bất ngờ và sự mới mẻ trong việc thiết kế game.

Điển hình: Mirror's Edge, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Paper Mario.

Bối cảnh Trái Đất tương lai gần

Những tựa game khoa học viễn tưởng thường chọn những hành tinh xa xôi trong vũ trụ làm bối cảnh chính nhưng hiện nay xu hướng này đã dần thay đổi. Những trò chơi ăn khách gần đây như Fallout 3, S.T.A.L.K.E.R đều lấy cảnh tương lai ảm đạm ở Trái Đất qua nhận thức cổ điển từ những thập niên 70. Phong cách này có phần lạ lẫm với các game thủ trẻ tuổi nhưng lại đầy ý nghĩa với những ai muốn tìm hiểu về những sự kiện cũng như mơ ước của con người ở những thập niên trước.

Điển hình: Fallout 3, Killzone, S.T.A.L.K.E.R

Nội dung tải về

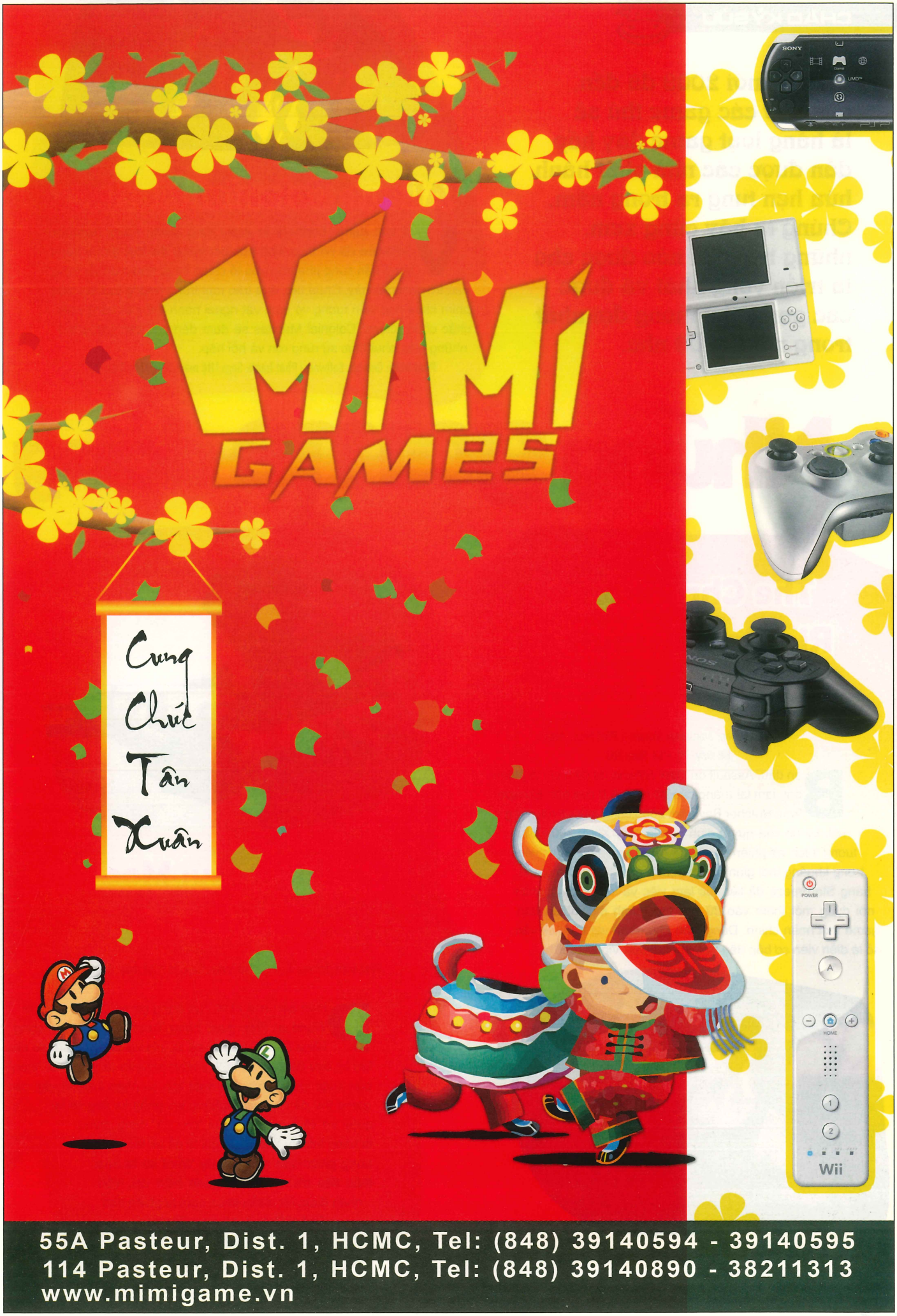
Việc bổ sung những nội dung tải về (downloadable content) cho phiên bản game đã phát hành hiện nay rất phổ biến qua Internet và những dịch vụ như Xbox Live, PlayStation Network. Các gói nội dung tải về (miễn phí hoặc có thu phí) hiện là thị trường béo bở cho các hãng game, bao gồm những màn chơi hoặc nhân vật bổ sung bên cạnh những đoạn video quảng cáo giới thiệu game mới. Ngoài ra, một số trò chơi còn cho phép chia sẻ những nội dung do người dùng tự tạo như nhân vật, bản đồ, các vật phẩm... nhằm gia tăng tính cộng đồng trong trò chơi.

Điển hình: Gears of War 2, LittleBigPlanet.

Tái hiện địa danh có thực

Những game hiện nay hiếm khi xuất hiện những màn chơi được thiết kế trong studio mà có thể sử dụng ngay chính chất liệu từ thực tế để đưa vào game, những địa danh khác nhau trên thế giới và ở những thời đại và lịch sử khác nhau. Call of Duty 4 là tựa game tái hiện thành công bối cảnh chiến tranh, đó là nhờ chính việc tạo hình môi trường từ những bức ảnh chụp tại những khu vực nói trên. So với việc tự thiết kế màn chơi, tái hiện lại những gì có sẵn tỏ ra có lợi hơn về mặt thời gian và tiết kiệm chi phí phát triển, đó là chưa kể tạo được tính thực tế cao cho trò chơi.

Điển hình: Call of Duty 4, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Brothers in Arms: Hells Highway.


MiMi
GAMES
Cung Chúc Tân Xuân
SONY
POWER
A
HOME
1
2
Wii
55A Pasteur, Dist. 1, HCMC, Tel: (848) 39140594 - 39140595
114 Pasteur, Dist. 1, HCMC, Tel: (848) 39140890 - 38211313
www.mimigame.vn

Năm mới 2009 đã đến, đón chờ các game thủ sẽ là hàng loạt game đầy hấp dẫn được các nhà phát hành hứa hẹn tung ra trong năm. Chúng ta hãy cùng xem, những trò chơi nào được cho là triển vọng nhất và được các game thủ mong đợi nhất trong năm 2009 nhé.

Aliens: Colonial Marines

Với loạt game Brothers in Arms lừng danh, hãng Gearbox Software đã có thừa kinh nghiệm trong thể loại game hành động bắn súng pha trộn yếu tố chiến thuật nhóm để áp dụng vào trò chơi mới này. Chưa hết, dựa trên một trong những thương hiệu phim khoa học viễn tưởng về quái vật ngoài hành tinh nổi tiếng nhất, chắc chắn Aliens: Colonial Marines sẽ đem đến cho các game thủ những giây phút thực sự rùng rợn và hồi hộp.

Phát triển: Gearbox Software | **Phát hành:** Sega | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

Những game đáng

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Phát triển: Starbreeze Studios | Phát hành: Atari
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360

Ban đầu, Assault on Dark Athena dự định chỉ là phiên bản làm lại (nâng cấp đồ họa, A.I) của bản Escape from Butcher Bay năm 2005 cùng một số nội dung mới. Lý do của quyết định này là máy Xbox 360 không tương thích với phiên bản Xbox của game này. Tuy nhiên, trong khoảng thời gian tìm kiếm nhà phát hành cho game, hãng Starbreeze đã liên tục làm việc và khẳng định phần nội dung mới thêm vào đủ sức tạo thành một phiên bản game mới hoàn chỉnh. Dựng hình cho nhân vật Riddick vẫn sẽ là diễn viên cơ bắp đầu trọc quen thuộc Vin Diesel.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Phát triển: Infinity Ward | **Phát hành:** Capcom | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

Phiên bản mới nhất của dòng game Call of Duty là World at War, được hãng Treyarch thực hiện công bằng mà nói không hề tệ, nhưng lại không được các fan kỳ cựu đánh giá cao, khi chưa chuyển tải được cái "thần" của cuộc chiến khốc liệt nhất lịch sử nhân loại. Vì vậy các game thủ đã rất hoan nghênh khi phần kế tiếp sẽ lại quay trở về "vòng tay" của "cha đẻ" dòng game là hãng Infinity Ward. Đã giã từ đề tài thế chiến, trong phiên bản mới, Infinity Ward sẽ lại khai thác tiếp chủ đề chiến tranh hiện đại, vốn nhận được rất nhiều khen ngợi từ phiên bản Call of Duty 4: Modern Warfare.

mong đợi nhất 2009

Alpha Protocol

Phát triển: Obsidian Entertainment | **Phát hành:** Sega
Hệ máy: PS3, Xbox 360, PC

Được biết đến với các phần tiếp theo của những game nhập vai kinh điển từ hãng "đàn anh" BioWare là Knights of the Old Republic 2 và Neverwinter Nights 2, hãng Obsidian đã mạnh dạn thực hiện một game nhập vai hoàn toàn của riêng mình. Ứng dụng engine đồ họa Unreal 3 đầy uy tín, Alpha Protocol hứa hẹn sẽ đem đến nhiều mới lạ khi có cốt truyện về các điệp viên trong thế giới hiện đại, và chịu ảnh hưởng nhiều từ các điệp viên trứ danh của điện ảnh như James Bond 007 hay Jason Bourne.

Bayonetta

Đang được thực hiện dưới sự chỉ đạo của "cha đẻ" dòng game Devil May Cry là Hideki Kamiya, cô nàng phù thủy Bayonetta hứa hẹn sẽ là "người kế vị tinh thần" của những người hùng diệt quỷ Dante và Nero. Thậm chí, xét về khả năng, Bayonetta có thể còn vượt trội hơn khi có thể sử dụng cùng lúc... 4 khẩu súng cùng với hàng loạt phép thuật hoành tráng được thi triển bằng chính... bộ tóc của mình.

Phát triển: PlatinumGames | **Phát hành:** Sega | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

BioShock 2: Seas of Dream

Phát triển: 2K Marin | **Phát hành:** 2K Games
Hệ máy: PS3, Xbox 360, PC

Với thành công ngoài mong đợi cả về doanh thu lẫn đánh giá của phiên bản BioShock năm 2007, việc hãng Take-Two lên kế hoạch cho phần thứ 2 không làm nhiều người bất ngờ. Tuy nhiên, BioShock 2 sẽ không còn do hãng 2K Boston thực hiện nữa mà được trao cho đội ngũ 2K Marin, nơi chịu trách nhiệm thực hiện bản BioShock đầu tiên cho máy PS3. BioShock 2 dự định sẽ ra mắt trước cuối năm nay và dành cho cả PC, Xbox 360 và PS3.

Final Fantasy XIII

Phát triển: Square-Enix
Phát hành: Square-Enix
Hệ máy: PS3, Xbox 360

Không còn nghi ngờ gì khi có thể khẳng định, đây sẽ là game nhập vai Nhật Bản được mong chờ nhất trong năm 2009. Dạo gần đây, hãng Square-Enix thường "hâm nóng" sự chờ đợi của các game thủ bằng cách thường xuyên tung ra những tin tức, hình ảnh "nhỏ giọt" về game. Dù hiện tại FF XIII sẽ chính thức có mặt trên cả PS3 và Xbox 360, tuy nhiên nhiều khả năng trong năm 2009 game sẽ chỉ đến tay các game thủ PS3, vì nhà phát triển khẳng định một khi hoàn tất phiên bản này, họ mới "đụng" đến bản Xbox 360.

Brutal Legend

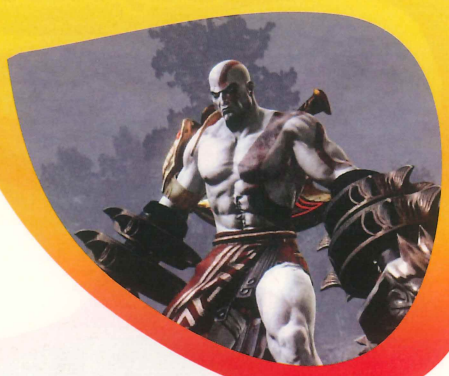
Trò chơi đang phát triển của hãng Double Fine hội tụ khá nhiều yếu tố hứa hẹn tạo nên sự hấp dẫn. Đầu tiên là game có sự tham gia của diễn viên nổi tiếng Jack Black, trong vai một tay kỹ thuật viên nhạc rock bị lạc đến một thế giới quỷ dữ. Điểm thứ hai, Brutal Legend có câu chuyện cùng nhiều chi tiết ảnh hưởng từ thế giới sôi động của thể loại nhạc Heavy Metal. Trong đó, đặc biệt nhất là chiêu tấn công phép thuật của nhân vật chính được thực hiện bằng những màn... solo guitar điêu luyện.

Phát triển: Double Fine Productions
Phát hành: EA | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

God of War 3

Phát triển: SCE Studios Santa Monica
Phát hành: Sony Computer Entertainment | **Hệ máy:** PS3

Mặc dù biết chắc chắn sẽ có phần thứ 3 dành riêng cho máy PS3, nhưng mãi đến gần đây Sony mới tung ra đoạn phim lối chơi đầu tiên (và cực ngắn) của God of War 3 vào lễ trao giải thưởng game của kênh truyền hình SpikeTV vào cuối năm 2008 vừa qua. Hãng Sony đã khẳng định, phần thứ 3 này sẽ là phần kết của loạt game về người anh hùng Kratos, khi tập trung khắc họa cuộc chiến cuối cùng của anh với các vị thần tối cao trên đỉnh núi Olympus.



Killzone 2

Phát triển: Guerrilla Games | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment Europe | **Hệ máy:** PS3

Killzone 2 hiện đang là sản phẩm tiên phong, then chốt để PS3 khẳng định chỗ đứng của mình trong thể loại game hành động bắn súng ngôi thứ nhất. Từng gây "xì căng đan" năm 2005 khi tung ra đoạn phim CG nhưng lại "giả vờ" gameplay, Killzone 2 cho đến hiện tại đã gầy dựng lại niềm tin nơi các game thủ bằng các đoạn phim và hình ảnh cho thấy đồ họa thật của game cực kỳ đẹp và tỏ ra không hề thua kém đoạn phim CG trước kia về sự chi tiết và sống động của chiến trường hoành tráng trong game.

Halo Wars

Phát triển: Ensemble Studios | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **Hệ máy:** Xbox 360

Sau ba phiên bản game bắn súng cực kỳ thành công, thương hiệu Halo đã trở thành "con gà đẻ trứng vàng" cho hãng phát hành Microsoft. Vì thế nên hiện tại, hàng loạt các game tiếp tục khai thác đề tài Halo đang được triển khai. Trong đó, đáng chú ý nhất là trò chơi Halo Wars của hãng Ensemble Studios. Có 2 lý do khiến game nhận được nhiều sự quan tâm của các game thủ. Thứ nhất, game sẽ khắc họa thế giới Halo dưới góc nhìn của một game chiến thuật thời gian thực. Thứ hai, game cũng chính là sản phẩm cuối cùng của đội ngũ "Age of Empire" trước khi họ chính thức giải thể.

Rage

Lâu thật lâu sau khoảng thời gian dài chỉ khai thác 2 thương hiệu game Doom và Quake trứ danh của mình, đến nay hãng id Software mới chịu chuẩn bị cho một thương hiệu hoàn toàn mới. Mang tên Rage, game sẽ hội tụ đủ mọi yếu tố cần thiết cho một game đỉnh cao khi kết hợp giữa hai thể loại hành động bắn súng và đua xe. Và trên hết, Rage sẽ là sản phẩm đầu tiên ứng dụng engine đồ họa mới toanh và cực kỳ mạnh mẽ do chính id Software phát triển là id Tech 5.

Phát triển: id Software | **Phát hành:** EA
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360

Resident Evil 5

Phát triển: Capcom | **Phát hành:** Capcom
Hệ máy: PS3, Xbox 360

Kế thừa lối chơi thiên về hành động của phần 4, lối chơi của Resident Evil 5 sẽ càng kịch tính và hấp dẫn hơn nữa khi có sự hợp tác giữa hai nhân vật Chris Redfield và Sheva Alomar, trên nền đồ họa tuyệt đỉnh. Hơn nữa, những chi tiết khiến các game thủ nóng lòng mong đợi đến ngày phát hành game 13/03/2009 chính là sự trở lại đầy ấn tượng của nhân vật phản diện Albert Wesker cùng tin đồn Jill Valentine đã... chết.

Tekken 6: Bloodline Rebellion

Phát triển: Namco Bandai | **Phát hành:** Namco Bandai
Hệ máy: PS3, Xbox 360

Sẽ là đối thủ trực tiếp với Street Fighter 4 của Capcom, Bloodline Rebellion là phiên bản nâng cấp dành cho các máy console so với ban Tekken 6 "gốc" vốn đã xuất hiện trên các máy "game thùng" arcade. Game sẽ có thêm các nhân vật mới, màn chơi mới cũng như tùy chọn tùy biến rất chi tiết. Một điểm đặc biệt nữa, đây là phiên bản Tekken đầu tiên không độc quyền cho hệ máy của Sony khi xuất hiện cả trên Xbox 360 của Microsoft.

Starcraft 2

Phát triển: Blizzard Entertainment
Phát hành: Activision Blizzard | **Hệ máy:** PC

Không nghi ngờ gì nữa khi Starcraft 2 chính là game chiến thuật "nóng" nhất mà các game thủ PC đang trông ngóng từng ngày. Đã vậy, hãng Blizzard còn tung ra thông tin gây "sốc" rằng phần này sẽ có không chỉ 1 mà là những 3 phần khác nhau, tương ứng với 3 chiến dịch chơi đơn của 3 phe phái quen thuộc của game là Terran, Protoss và Zerg. Nhiều khả năng, phiên bản với phần chơi đơn của Terran, có tên Wings of Liberty sẽ ra mắt đầu tiên.

The Godfather 2

Dựa trên bộ truyện hay nhất về thế giới ngầm của giới mafia, The Godfather của hãng EA hướng sự cạnh tranh của mình đến Grand Theft Auto và Mafia. Phần thứ hai của loạt game vẫn tiếp tục dựa theo bộ truyện cùng tên của tác giả Mario Puzo, vẫn có lối chơi hành động tự do nhưng lần này pha trộn thêm các yếu tố của thể loại game chiến thuật, trong đó người chơi có thể thỏa sức vào vai "ông trùm" và điều hành mọi hoạt động trong tổ chức của mình.

Phát triển: EA Redwood Shores | **Phát hành:** EA | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Wolfenstein

Phát triển: Raven Software | **Phát hành:** Activision Blizzard | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Wolfenstein là trò chơi đầu tiên đánh dấu sự thành công của hãng id Software trong thể loại game bắn súng ngôi thứ nhất. Mãi sau phiên bản Return to Castle Wolfenstein năm 2001, đến nay mới lại có thêm phiên bản mới của loạt game có đề tài Đệ nhị Thế chiến này. Lần này, id Software tin tưởng hoàn toàn vào và giao trọng trách phát triển chính cho hãng phát triển "anh em" Raven Software (từng thành công với Quake 4). Dù game vẫn sử dụng engine id Tech 4 (Doom 3 và Quake 4) nhưng sẽ được nâng cấp toàn diện để trở nên mạnh mẽ và hấp dẫn hơn.

THANH LONG

Dragon Age: Origins

Dragon Age là dự án game nhập vai được "ấp ủ" từ rất lâu của hãng BioWare và được hãng này giới thiệu như là "người kế vị tinh thần" của dòng game nhập vai nổi tiếng Baldur's Gate. Ban đầu dự định chỉ dành riêng cho PC, nhưng quyết định cuối cùng của hãng phát triển là game sẽ phát hành trên cả PS3 và Xbox 360, mặc dù sẽ xuất hiện chậm hơn phiên bản PC khoảng nửa năm. Dragon Age đánh dấu sự trở lại với dòng game nhập vai bối cảnh thần thoại của BioWare, sau những sản phẩm chuyên khai thác bối cảnh khoa học viễn tưởng như Star Wars: Knights of the Old Republic hay Mass Effect.

Phát triển: BioWare | **Phát hành:** EA | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Là một trong những hình thức giải trí phổ biến của giới trẻ, từ lâu truyện tranh đã trở thành nguồn tư liệu dồi dào để các hãng game dựng nên các trò chơi điện tử. "Mối lương duyên" giữa truyện tranh và game đã hình thành ngay trong những ngày đầu của ngành công nghiệp game và cùng nhau trải qua những thăng trầm cho đến tận ngày nay. Trong bài viết này, người viết không có ý định khái quát lịch sử phát triển khá dài của vô số các tựa game dựa trên truyện tranh từ trước đến nay. Với tinh thần tổng kết những gì đã qua và chờ đón những cái mới sắp đến trong không khí Tết, chúng ta hãy cùng nhau điểm lại trong thời gian gần đây những bộ truyện tranh nổi tiếng khi "lấn sân" sang lĩnh vực game đã có những cuộc trình diễn như thế nào.

Truyện tranh, phim "Bom tấn"

Để có cái nhìn rõ ràng hơn và do những sự khác nhau cơ bản giữa các thể loại truyện tranh, người viết chia thành hai phần: game dựa theo truyện tranh Mỹ (comic) và game dựa theo truyện tranh Nhật Bản (manga).

Game "ăn theo" comic: bại nhiều hơn thắng

Nhắc đến các bộ truyện tranh của Mỹ, dễ nhận ra đề tài "muôn thuở" của chúng đều xoay quanh các siêu anh hùng. Không ai xa lạ với những Superman, Batman, X-Men hay Spider Man đến từ 2 nhà xuất bản truyện tranh hàng đầu là Marvel Comics và DC Comics. Nói về những người hùng truyện tranh này, đặc biệt không chỉ có game, mà gần đây những nhà làm phim Hollywood cũng rất chăm chỉ "mượn" hình ảnh của họ để đưa lên những bộ phim "bom tấn" kinh phí cả trăm triệu đôla. Và không có gì lý tưởng hơn việc quảng bá một bộ phim bằng một trò chơi điện tử "ăn theo" ngay bên cạnh.

Cũng vì việc này mà trong những năm gần đây, phong cách chung của các game dựa theo các truyện tranh comic đều đi theo công thức: đầu tiên là truyện tranh được chuyển thể thành phim, ngay sau đó lập tức ra đời một tựa game cùng đề tài để vừa quảng bá cho phim, vừa "ăn theo" tên tuổi bộ truyện tranh để "hưởng lợi". Nói chung đây là một hình thức hợp tác kinh doanh theo kiểu "nhà nhà đều có lợi": nhà xuất bản truyện tranh thu bộn tiền bản quyền, nhà làm phim lại có một kênh quảng cáo đắc lực, nhà làm game thì tự nhiên vớ được một đề tài "hot" có sẵn mà không cần vắt óc suy nghĩ, còn người tiêu dùng thì tha hồ no say với

...RỒI GAME

dù các sản phẩm giải trí về những nhân vật truyện tranh mà mình yêu thích!

Bên cạnh những ưu điểm, luôn luôn tồn tại những khuyết điểm và ngược lại. Chính kiểu làm "bỏ 1 ăn 10", "mì ăn liền" như vậy nên hầu như có "đào xới" xuyên cả quả đất, các game thủ cũng không thể "mò" ra được tựa game nào thực sự hấp dẫn. Nói tất cả game "ăn theo" comic đều tệ thì hơi quá, nhưng thực tế số lượng game được cho là hay, đáng chơi chỉ đếm trên đầu ngón tay so với những hàng "hạ cám". Điển hình cho những sản phẩm này có thể kể đến một loạt game như Fantastic Four với 2 phần đều dựa theo phim năm 2005 và 2007, The Punisher, Batman Begins, The Incredible Hulk, Catwoman, X-Men, Hellboy: The Science of Evil... Tất cả đều chỉ là những sản phẩm thường thường bậc trung và là những cái bóng mờ nhạt bên cạnh những bộ phim "bom tấn". Đặc biệt, thê thảm nhất có lẽ chính là trò chơi Iron Man "ăn theo" bộ phim cùng tên về nhân vật Người Sắt vừa ra mắt trong năm 2008. Có thể nói, phim và game Iron Man là hai thái cực hoàn toàn trái ngược. Trong khi bộ phim với tài năng diễn xuất của tài tử Robert Downey Jr. được đánh giá là một trong những phim hay nhất năm 2008 thì trò chơi Iron Man được liệt vào danh sách những game tệ hại nhất của năm. Bằng chứng là trò chơi này đã lãnh liền 2 giải "mâm xôi" của trang GameSpot là "Game dở mà lại có nhiều người chơi" (nguyên nhân chủ yếu là do sự hấp dẫn quá lớn của bộ phim) và "Game sử dụng thương hiệu nổi tiếng tồi tệ nhất".

Đáng mừng là không phải game nào dựa theo truyện tranh cũng tệ hại như vậy. Cũng có vài tựa game đã ít nhiều gầy dựng được chỗ đứng trong lòng các game thủ. Chẳng hạn các game Spider Man với các phiên bản khá thành công là Ultimate Spider Man (2005) và Spider Man: Web of Shadows (2008). Tuy nhiên, nói về việc chuyển thể truyện tranh lên game thành công nhất trong thời gian gần đây có thể nói chính là trò chơi The Darkness của hãng Starbreeze trên Xbox 360 và PS3. Từ bộ truyện tranh cùng tên của nhà xuất bản Top Cow Productions, The Darkness đã trở thành một game hành động bắn súng rất hay với những tính năng mới lạ và đặc biệt là nền đồ họa thuộc hàng đỉnh cao.

Một trường hợp khác cũng có thể được coi là thành công chính là việc xuất hiện trong game Mortal Kombat vs DC Universe của hàng loạt siêu anh hùng thuộc thương hiệu truyện tranh DC Comics như Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman. Họ đã có một "chuyến du đấu" khá ấn tượng cùng với các nhân vật của dòng game đối kháng Mortal Kombat - một trong những tựa game hấp dẫn ít ỏi của hãng Midway đang trên đà trượt dốc không phanh.

Như đã nói, số lượng các tựa game thành công chẳng là bao khi so với những sản phẩm thất bại hàng loạt. Thế nhưng bất chấp sự thật phũ phàng này, sự thuận lợi do không cần đầu tư nhiều vẫn là động lực quá lớn để các nhà làm game tiếp tục lao vào khai thác. Thôi thì hãy cùng hy vọng trong năm 2009 sẽ xuất hiện thêm những game thật sự chất lượng. Trong số này, nhiều hy vọng nhất có lẽ là hai game về Người Dơi là Lego Batman (có thể sẽ kế thừa được thành công của các game Lego Star Wars và Lego Indiana Jones của hãng Travellers Tales) và Batman: Arkham Asylum (do Eidos và Rocksteady Studios thực hiện), cùng với X-Men Origins: Wolverine (của bộ đôi Activision và Raven Software từng thành công với loạt game X-Men Legends) và Watchmen: The End is Nigh (trò chơi dựa theo bộ phim siêu anh hùng hứa hẹn nổi bật nhất năm 2009). Đáng trông chờ không kém là sự tái xuất hiện của các người hùng DC Comics trong tựa game nhập vai trực tuyến DC Universe Online do hãng Sony Online Entertainment phát triển.

Game "ăn theo" manga: "nhai" mãi thể loại đối kháng

Tạm chia tay với những người hùng công lý có năng lực siêu phàm, chúng ta hãy cùng đến với thế giới của manga tại đất nước mặt trời mọc. Xét về nội dung, so với các siêu anh hùng "cứu nhân độ thế" dầy rẫy trong comic thì đề tài trong manga Nhật Bản rộng lớn và đa dạng hơn nhiều. Là đất nước tôn sùng truyện tranh lên gần như một thứ văn hóa quốc gia, gần như bộ truyện tranh nổi tiếng nào của Nhật cũng được chuyển thể thành phim anime và game. Dù vậy, có rất nhiều game dựa trên những bộ truyện chỉ phát hành tại Nhật và chỉ dành riêng cho dân Nhật. Vì lẽ này, chúng ta chỉ bàn đến những thương hiệu

thực sự nổi tiếng đã vượt ra khỏi biên giới Nhật Bản và được đông đảo các game thủ khắp thế giới đón nhận mà thôi.

Rất dễ nhận thấy, những manga nổi tiếng được chuyển thể thành game thường theo thể loại hành động. Nếu bạn đã từng chơi game từ thời các hệ máy NES, SNES của Nintendo cách nay hơn 10 năm thì chắc không thể nào quên các game dựa theo những bộ manga nổi tiếng nhất lúc bấy giờ là Dragon Ball (7 Viên Ngọc Rồng) của tác giả Akira Toriyama và Yuyu Hakusho (mà game thủ ta vẫn hay gọi bằng tên "Nhất Dương Chỉ") của tác giả Yoshihiro Togarashi. Do là những bộ truyện thuần hành động với những pha chiến đấu "long trời lở đất" của nhiều nhân vật hùng mạnh nên các game dựa theo đều đi theo thể loại đối kháng. Thật sự mà nói, lối chơi của những game này khá đơn điệu do phải bám sát nội dung bộ truyện nhưng vẫn khiến các game thủ đổ xô vào chơi, nhất là Dragon Ball, chủ yếu là do lúc ấy bộ "7 Viên Ngọc Rồng" đang "làm mưa làm gió" trên cả thế giới và Việt Nam.

Nhân tiện nói về thị trường truyện tranh Việt Nam những năm 90, tương tự trường hợp 7 Viên Ngọc Rồng chính là những game dựa trên bộ truyện tranh bóng đá nổi tiếng Captain Tsubasa của tác giả Takahashi Yoichi. Người viết cùng bạn bè một thời từng rất thích chơi các game Tsubasa trên SNES của hãng Tecmo, chủ yếu cũng là do quá mê bộ truyện tranh này. Còn về các game "ăn theo", cũng chỉ thuộc dạng trung bình, nếu không nói là khá... kỳ quặc khi đều là game bóng đá, nhưng lối chơi lại giống như game nhập vai theo lượt với việc quản lý các chỉ số sức mạnh và điều khiển các cầu thủ bằng cách lựa chọn các bảng câu lệnh một cách tuần tự.

Nhìn chung, các game dựa theo manga nổi tiếng có số lượng khá nhiều nhưng thường chỉ xoay quanh thể loại đối kháng, họa hoằn lắm mới có những thể loại khác như nhập vai, phiêu lưu, nhưng số lượng này là không nhiều và cũng không gây được bao nhiêu tiếng vang. Có lẽ chỉ riêng thể loại đối kháng mới thu hút được nhiều fan của các bộ truyện hơn do tính chất dễ chơi và có thể bám sát nội dung bộ truyện nhất. Nổi tiếng từ cách đây gần 20 năm, nhưng cho đến tận ngày nay bộ truyện Dragon Ball vẫn chứng tỏ được sức hút của mình khi các game Dragon Ball thay phiên nhau ra mắt liên tục không biết mệt! Chỉ từ năm 2005 đến nay, đã có gần chục tựa game Dragon Ball ra đời cho đủ các hệ máy như Super Dragon Ball Z, Budokai 3, Budokai Tenkaichi 1-2-3, Shin Budokai, Infinite World, Burst Limit... Và có lẽ bạn cũng có thể đoán ra, tất cả những tựa game ấy đều là game đối kháng!

Nổi tiếng ngay sau Dragon Ball hiện nay có lẽ là các game dựa trên bộ manga đang "cực hot" Naruto. Với đề tài ninja nhưng mang phong cách khá mới lạ, bộ truyện của tác giả Masashi Kishimoto đã "hớp hồn" rất nhiều otaku (fan truyện tranh) từ Nhật đến Mỹ, châu Âu và cả Việt Nam. Cũng như Dragon Ball, tốc độ phát hành của các phiên bản game Naruto cũng vào loại "vũ bão" với hàng loạt thương hiệu như Ultimate Ninja, Ultimate Ninja Storm, Shippuuden, Uzumaki Chronicles, Ninja Destiny, Clash of Ninja... Đương nhiên, lại một lần nữa đa số vẫn là các game đối kháng. Thế nhưng, tạo ra được đôi chút khác biệt và gây được tiếng vang lại là các game Naruto của một hãng game của Canada. Đó chính là Ubisoft Montreal với 2 bản game Naruto: Rise of a Ninja (2007) và Naruto: The Broken Bond (2008) dành riêng cho Xbox 360. Loạt game này thành công là do bám rất sát cốt truyện, cùng với việc pha trộn thêm vào những tính năng của thể loại hành động phiêu lưu và một chút phong vị của thể loại game "sandbox" (tự do phiêu lưu).

Hầu như có tựa game mới nào dựa theo manga Nhật thì chúng ta có thể gần như đoan chắc là "lại một game đối kháng nữa rồi", hết Dragon Ball lại đến Naruto, rồi One Piece, hay Bleach. Tuy nhiên, đôi lúc vẫn có những game thoát ra khỏi cái vòng luẩn quẩn đó như Yu-Gi-Oh! với thể loại đấu bài ma thuật, một thời thu hút kha khá game thủ nhưng cũng dần chìm vào quên lãng khi bộ truyện này không được nhà xuất bản Kim Đồng phát hành nữa. Một trường hợp khác không thể không nhắc đến là bộ truyện robot nổi tiếng Mobile Suit Gundam. Có điều danh tiếng mà các game ăn theo Gundam lại không "thơm" cho lắm, chủ yếu là do trò chơi Mobile Suit Gundam: Crossfire dành cho hệ máy PS3 (2006) - được nhớ đến là trò chơi dành cho PS3 đầu tiên nhưng bị đánh giá là "cùi bắp" nhất từng được phát hành. Mới đây, hãng game Koei lại có sáng kiến đưa các chú robot Gundam kết hợp với dòng game Dynasty Warriors để tạo nên Dynasty Warriors: Gundam cho PS3 và Xbox 360 mang phong cách "chặt chém" quen thuộc. Mặc dù trò chơi này bị chê bai rất dữ nhưng chẳng hiểu sao lại bán rất chạy nên phần thứ 2 nhanh chóng được lên kế hoạch phát hành vào tháng 3/2009.

Nói tóm lại, nhìn vào các game được chuyển thể từ truyện tranh, chúng ta đều nhận ra một sự thật phũ phàng là "sạn luôn nhiều hơn cơm". Có nhiều lý do, chủ quan có mà khách quan cũng có, chẳng hạn như thực hiện gấp rút để kịp thời hạn hay bị bó buộc ý tưởng để trung thành với tác phẩm gốc. Nhưng thiết nghĩ, nếu các nhà làm game thực sự chịu đầu tư sáng tạo và có nhiều tâm huyết, thì việc tạo nên một game dựa theo comic hay manga vẫn gây được tiếng vang. Chẳng phải những tên tuổi như Mortal Kombat vs. DC Universe hay bộ đôi Naruto là Rise of the Ninja và The Broken Bond đã làm được đó sao? Chúng ta hãy cùng hy vọng và chờ xem.

NGỌC CHÂU

QUẢNG CÁO ẤN TƯỢNG NHẤT LÀNG GAME

Một tựa game, hệ máy đạt doanh số cao không chỉ dựa hoàn toàn vào cách chơi, chất lượng đồ họa, âm thanh... mà hơn hết nó còn phụ thuộc vào các chiêu tiếp thị, quảng cáo từ phía các nhà sản xuất và phát hành. Trong khuôn khổ bài viết này, mời các độc giả Thế Giới Game lướt qua những chiêu "quảng cáo" ấn tượng nhất làng game trong thời gian qua.

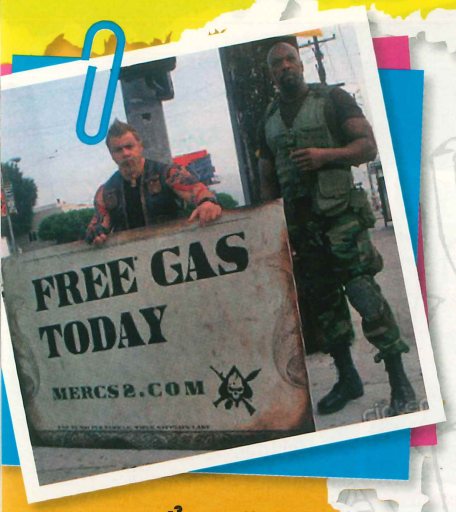
NƯỚC GIẢI KHÁT

Bên cạnh việc tiến hành đợt thử nghiệm open beta cho game trực tuyến Aion: The Tower of Eternity, NCSoft còn hợp tác với công ty thực phẩm Đông Tây (Dong Seo) của Hàn Quốc để xuất xưởng sản phẩm nước uống mang tên Richis Aion: The Tower of Eternity.

Đây là một loại nước uống có vị nho. Bao bì của lon nước được thiết kế bằng các hình ảnh của game Aion. Điều thú vị là trong vòng một tháng từ ngày 11/11/2008 đến ngày 10/12/2008, những khách hàng mua sản phẩm trên còn có cơ hội trúng thưởng những phần quà hấp dẫn nhân ngày ra mắt open beta trò chơi này.

Nước ngọt dựa theo game Final Fantasy Dissdia

Cùng ý tưởng với NCsoft, Square Enix cũng kết hợp với hãng nước ngọt Suntory để cho ra mắt nước giải khát Dissdia potions dựa trên game đối kháng dành cho PSP của họ - Final Fantasy Dissida ra mắt tại Nhật tháng 12 qua. Điểm hấp dẫn của các lon nước này là ngoài công thức được pha chế đặc biệt, bìa lon chính là hình các nhân vật trong game.



ĐỔ XĂNG MIỄN PHÍ

Để tiếp thị cho game hành động Mercenaries 2: World in Flames trên PS2, Xbox 360, PS3 và PC, cả EA và Pandemic Studios đã công bố chương trình đổ xăng miễn phí dành cho xe hơi tại cây xăng 8489 trên đại lộ Beverly, Los Angeles (Mỹ) từ lúc 6 giờ sáng hôm 29/08/2008 cho đến lúc bồn xăng của cây xăng này cạn sạch. Chương trình đổ xăng miễn phí trên có tên là Petrole to People và được tổ chức để chào mừng tựa game Mercenaries 2: World in Flames sắp phát hành của EA và Pandemics. Ngoài ra trạm xăng 8489 này sẽ được treo đầy những băng rôn và quảng cáo của Mercenaries, những tờ rơi sẽ được phát tận tay người đến xem và các nhân viên đổ xăng sẽ được phục trang giống như những nhân vật trong game.

Richard Gariott người chính giữa ảnh

DU HÀNH VŨ TRỤ

Richard Garriott, cha đẻ của loạt game nổi tiếng Ultima Online và game trực tuyến Tabula Rasa, đã bỏ ra 30 triệu đô la để tham gia chuyến du hành vũ trụ bằng phi thuyền Soyuz TMA-13 phóng đi từ sân bay Baikonur Cosmodrome thuộc Kazakhstan ngày 12/10/2008. Chuyến đi này của Gariott nhằm thoả mãn giấc mơ thời thơ ấu, đồng thời quảng bá cho trò chơi trực tuyến lấy bối cảnh viễn tưởng Tabula Rasa.

Tuy nhiên sau chuyến đi này, Garriott rời khỏi NCsoft đồng thời game trực tuyến mà ông quảng bá - Tabula Rasa cũng sắp đóng cửa vào 28/02 tới do số người chơi không đạt như mong muốn. Nhưng ông cho biết sẽ tiếp tục ra đời một game mới lấy đề tài thần thoại Trung Cổ.

PHÁT ĐỘNG CUỘC THI GHI KHẨU HIỆU, CHỤP HÌNH

Để quảng bá cho game đua xe Sega Rally, các chuyên gia tiếp thị của SEGA tại Anh đã phát động cuộc thi khá "quái": game thủ viết những câu khẩu hiệu ngộ nghĩnh như của game lên những chiếc ôtô bẩn của chính mình, sau đó chụp ảnh và gửi về trụ sở SEGA. Người có bức hình đẹp nhất sẽ nhận được một bản game Sega Rally, một bộ máy chơi game PS3 và chuyến đi thực tế tại trường đua thật.

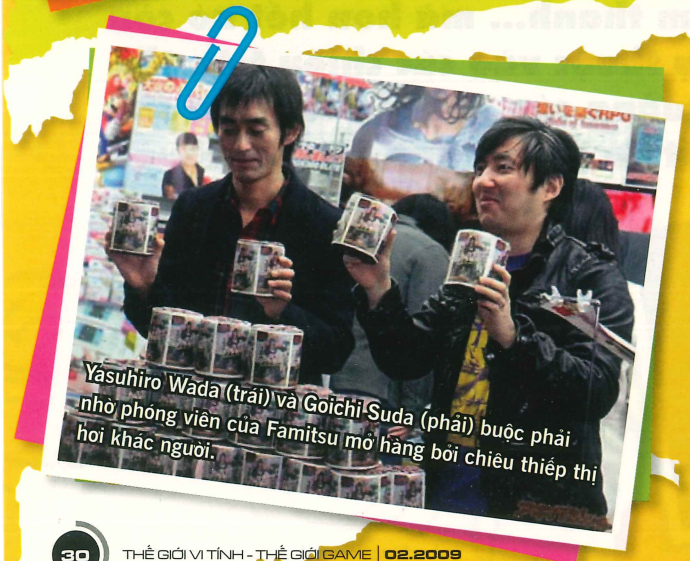
Hai trong số nhiều ảnh tham gia dự thi

DÙNG ẨM THỰC

Dùng ẩm thực mà cụ thể món Tales of Hearts Mabo Curry - tạm dịch là Đậu Hũ Ma Bà Cà Ri Tales of Hearts là chiêu mà Namco Bandai và hệ thống cửa hàng Circle-K Sunkus dùng để quảng bá cho trò chơi Tales of Hearts ra mắt vào tháng 12 qua. Trong trò chơi này và một vài phiên bản trong sêri game Tales nói chung, món Mabo Curry - Đậu Hũ Ma Bà Cà Ri là món ăn đặc biệt đem lại cho nhân vật sức mạnh đặc biệt. Đáng tiếc là món ăn này chỉ bán tại Nhật trong khoảng thời gian từ 9/12 đến 22/12/2008 với giá 500 Yên vì vậy các game thủ thế giới sẽ khó có cơ hội thưởng thức được nó.

Món Mabo Curry chỉ được phát hành rất hạn chế

DÙNG GIẤY VỆ SINH


Yasuhiro Wada (trái) và Goichi Suda (phải) buộc phải nhờ phóng viên của Famitsu mở hàng bởi chiêu thiếp thị hơi khác người.

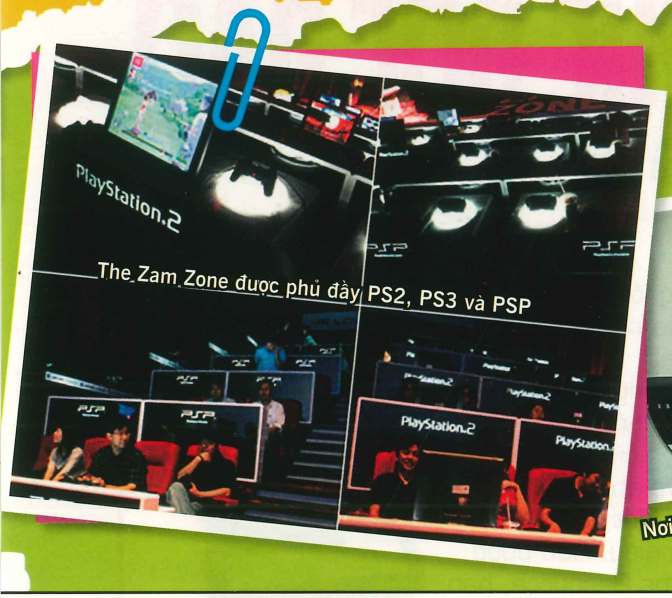
Buổi lễ ra mắt trò chơi No More Heroes ở siêu thị Akihabara (Nhật Bản), 2 tác giả tham gia thiết kế game là Yasuhiro Wada, đồng thời cũng là cha đẻ của Harvest Moon, và Goichi Suda (Suda 51), nổi tiếng với Killer 7, được mời đến để ký tặng và phát miễn phí các cuộn giấy vệ sinh in hình nhân vật chính trong game cho khách hàng.

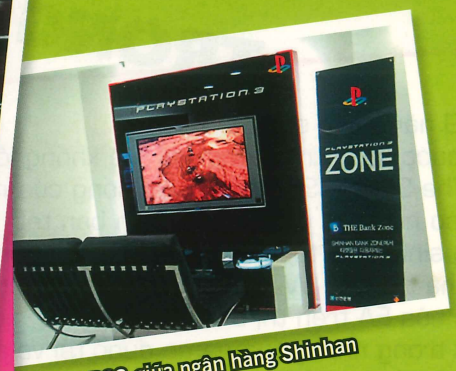
Tuy nhiên nửa giờ đồng hồ trôi qua, chẳng có ai đoái hoài đến trò chơi. Cuối cùng một phóng viên của tạp chí Famitsu đã mạnh dạn bỏ tiền ra để "mở hàng" đồng thời tạo điều kiện cho hai tác giả trò chơi có cơ hội tặng quà và ký tên. Rất may mắn là sau buổi ra mắt khá ảm đạm này, doanh số bán của trò chơi lại khả quan và chất lượng của nó được nhiều tạp chí, web game danh tiếng như IGN, EGM, Play... đánh giá cao, đặc biệt là danh hiệu game Wii hay nhất trong năm qua của Gamespot.

ĐƯA TIN TỨC GIẢ LÊN NHẬT BÁO

Tờ nhật báo miễn phí Metro ở thành phố Dublin, Ireland hôm 28/11/2008 đã đồng loạt đưa tin "Nước Mỹ đang bị tấn công". Trên tờ báo này có tin chính về cuộc tấn công nước Mỹ của các sinh vật ngoài hành tinh Chimera (trong game Resistance 2) và một bức thư của tổng thống Noah Grace kêu gọi người dân liên kết cùng đẩy lùi thảm họa. Kết quả của chiêu quảng cáo này là hơn 1,2 triệu bản game Resistance 2 đã được bán hết tính đến ngày 03/01/2009 qua.

KIOT CHƠI GAME Ở CÁC NƠI CÔNG CỘNG

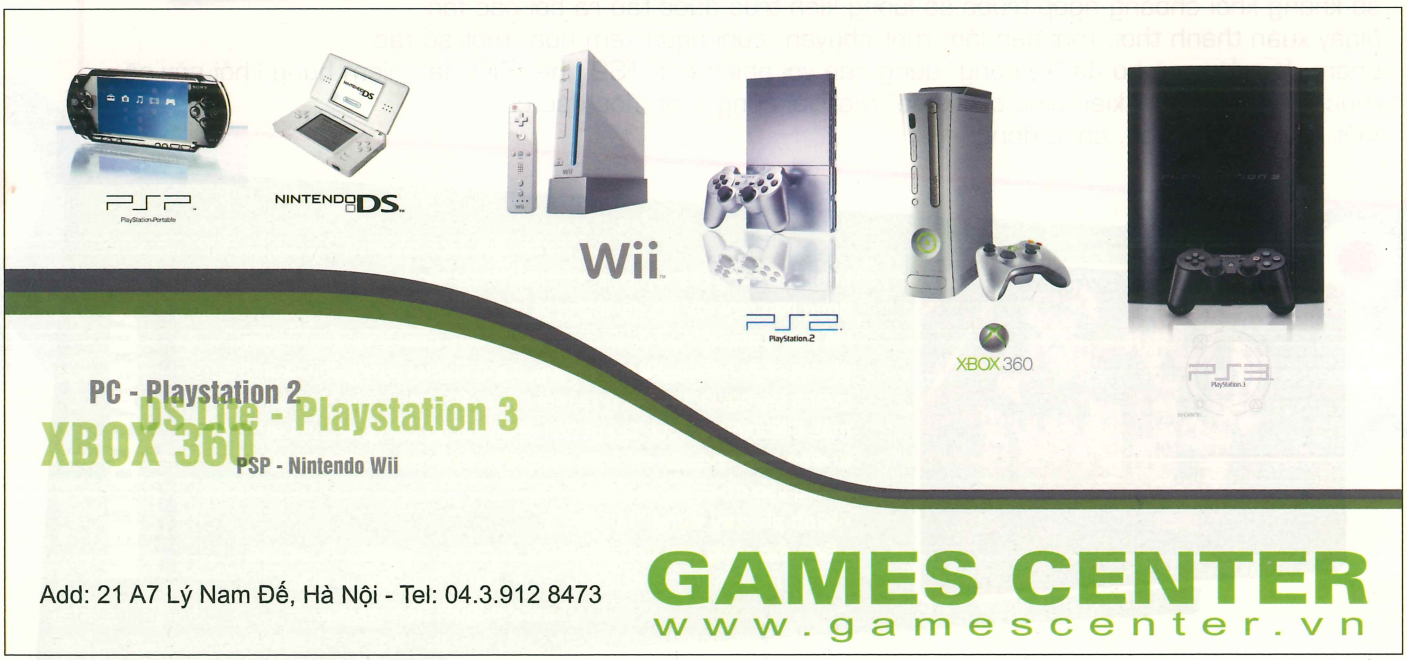




Nơi chơi PS3 giữa ngân hàng Shinhan

Các khách hàng giao dịch tại ngân hàng Shinhan (Hàn Quốc) sẽ có cơ hội chơi thử PS3 trong khi chờ giao dịch, vay tiền tại các khu vực có tên gọi The Bank Zone. Trong khi đó những ai xem phim tại khu liên hợp chiếu phim Megabox ở Mokdong, Seoul sẽ có cơ hội chơi thử cả PS2, PSP, PS3 tại các khu vực có tên gọi The Zam Zone.

NGỌC ANH (TỔNG HỢP)



TỬ CẤM THÀNH (The Forbidden Palace)

Quần thể kiến trúc cổ đại bằng gạch và gỗ quy mô lớn nhất, hoàn chỉnh nhất hiện còn tồn tại trên thế giới. Đây là nơi mà hoàng tộc hai triều Minh, Thanh "đế cư", niềm tự hào của người dân Trung Quốc đồng thời cũng là điểm du lịch thu hút rất đông du khách. Tuy quy mô nhỏ hơn nhiều so với thực tế nhưng tác phẩm của một game thủ người Indonesia này vẫn có đủ những chi tiết đáng giá như sảnh điện chứa long ngai nơi hoàng đế thượng triều, hậu cung, vườn thượng uyển. Đây cũng là một trong những kiến trúc đòi hỏi nhiều bản mở rộng nhất.

- **Kinh phí xây dựng:** 136.000 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, H & M Fashion Stuff, Bon Voyage, Free Time, Apartment Life.

NHỮNG KIẾN TRÚC ĐỘC ĐÁO TRONG The Sims 2

Có thể nói rằng cách đây 9 năm, lịch sử của dòng game mô phỏng đã bước sang trang mới khi "gã khổng lồ" EA cho phát hành tựa game The Sims (TS) mô tả cuộc sống của những con người ảo, đặt chúng vào một thế giới ảo do chính bạn tạo dựng, với những hoạt động sinh hoạt thường ngày rất sống động. Dưới bàn tay tài hoa của nhà thiết kế Will Wright, TS nhanh chóng trở thành quân bài chủ lực của EA trên thị trường game thế giới. Việc phiên bản TS2 là một trong những tựa game được tải về nhiều nhất qua mạng chia sẻ ngang hàng (torrent) với hơn 1 triệu lượt phần nào đã chứng tỏ sức hút của dòng game này đối với giới mộ điệu. Rảo bước qua các diễn đàn lớn về TS2 như Mod The Sims hay The Sims Resource, bạn sẽ không khỏi choáng ngợp trước số lượng kiến trúc được tạo ra bởi các fan. Ngày xuân thảnh thơi, mời bạn làm một chuyến "cưỡi ngựa xem hoa" một số tác phẩm độc đáo mà họ đã "kỳ công" dựng nên với phiên bản TS2 nhé. Biết đâu niềm hứng khởi này sẽ thúc đẩy bạn trổ tài kiến trúc để "khoe" một vài công trình độc đáo của Việt Nam với bạn bè, cộng đồng.

LÂU ĐÀI LỌ LEM (Cinderella's castle)

Vốn yêu thích bộ phim Cô Gái Lọ Lem của hãng Disney, cậu bé người Brazil tên Gregatti đã xây dựng hẳn một tòa lâu đài tương tự như nguyên bản trong phim. Hệ thống phòng ngủ được trang trí khá đẹp mắt, phòng ăn mang phong cách hoàng gia sang trọng, sảnh khiêu vũ rộng lớn. Xung quanh lâu đài là hào nước và một rừng cây xanh trông rất thích mắt. Đặc biệt cậu còn tạo ra một nhân vật nữ giống hệt Lọ Lem từ diện mạo cho đến cách ăn mặc. Nếu thích bạn có thể bổ sung chúng vào trò chơi của mình.

- **Kinh phí xây dựng:** 141.807 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, H & M Fashion Stuff, Bon Voyage.

TRƯỜNG HỌC PHÙ THỦY (Hogwarts School)

Ngôi trường nổi tiếng mà cậu bé phù thủy Harry Potter theo học. Ngoài tháp đồng hồ và phòng học ra, những phòng còn lại đang được để trống để bạn có thể tùy ý trang trí nội thất theo phong cách riêng của mình. Đi kèm với tòa kiến trúc này còn có 4 loại đồng phục tương ứng với 4 nhà trong trường Hogwarts cho bạn lựa chọn.

Kinh phí xây dựng: 350.468 $

Bản mở rộng cần có: University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, Bon Voyage.

KHÁCH SẠN DU THUYỀN (Luxury Boat Hotel)

Khách sạn đạt tiêu chuẩn 5 sao chỉ dành cho những tầng lớp thương lưu trong thế giới Sims. Ngoài phòng ngủ, nó còn chứa phòng tắm hơi, mát xa, quán bar, phòng tập thể hình và thậm chí cả bể bơi, sân golf mini. Điểm đặc biệt nhất của kiến trúc này là nó có hình thù trông như một du thuyền cỡ lớn và thuộc dạng khách sạn nổi trên mặt nước. Một lựa chọn đáng xem xét cho khu giải trí của bạn.

- **Kinh phí xây dựng:** 375.587 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, Bon Voyage.

CÔNG VIÊN NƯỚC AQUA LIBRA (AL)

Nơi các gia đình Sims lui tới giải trí vào dịp cuối tuần. AL phân thành 3 phần chính: khu vực bơi lội cho người lớn và trẻ em, hồ dành cho những người thích lặn và cầu trượt. Được xây dựng trên dốc núi khá ghồ ghề nên trông AL có vẻ đẹp rất lạ mắt. Trước đây, để làm được điều này bạn phải sử dụng cheat nhưng nay bạn có thể thực hiện dễ dàng với các bản mở rộng Bon Voyage và Open For Business. Ngoài ra công viên còn có phòng chơi game, rạp chiếu bóng mini, cửa hàng quần áo và gian tiệc BBQ.

- **Kinh phí xây dựng:** 102.000 $
- **Bản mở rộng cần có:** Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Seasons, Bon Voyage.

KHU NGHỈ MÁT BALANCE (Balance Resort)

Khu nghỉ mát cao cấp được bao bọc bởi hệ thống cây xanh và hòn non bộ trông rất gần gũi với thiên nhiên. Gồm tòa nhà chính chứa sảnh tiếp tân, phòng trà đạo, khu vực nhà hàng và 3 gian suối nước nóng. Nội thất của kiến trúc hoàn toàn được phủ lông thú làm toát lên vẻ sang trọng và ấm cúng. Cửa sổ và cửa ra vào là kiệt tác của một thành viên khác trong diễn đàn Mod The Sims với lối trang trí hoa văn tinh xảo. Các suối nước được thiết kế theo dạng tương tự dòng sông lười mà bạn thấy trong công viên nước. Đây là nơi phù hợp cho các cư dân Sims đến nghỉ ngơi thư giãn và xả stress.

- **Kinh phí xây dựng:** 162.000 $
- **Bản mở rộng cần có:** Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Seasons, Bon Voyage.

NHÀ TRẮNG (White House)

Là nơi các tổng thống Mỹ sống và làm việc. Ngoài những phòng ốc phục vụ cho sinh hoạt hàng ngày còn có phòng bầu dục để tiếp những vị khách quan trọng. Nếu bạn từng muốn được tham quan Nhà Trắng nhưng điều kiện không cho phép thì nay bạn có thể phần nào hiện thực mong ước của mình rồi.

- **Kinh phí xây dựng:** 134.879 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, Celebrations Stuff, H & M Fashion Stuff, Bon Voyage.

PHÁO ĐÀI MA (The Haunted Mansion)

Được xây dựng theo kiểu mẫu của tòa lâu đài cùng tên trong công viên Disneyland. Có một điểm khác biệt là nơi này không dành cho những Sims có tiền sử bệnh tim vì nó chứa đầy... ma. Mỗi khi đêm xuống, bạn sẽ thấy hàng loạt những con ma nổi tiếng như chú rể và cô dâu là zombie bay lượn vật vờ trong pháo đài, những bộ giáp sắt biết đi, vong hồn mẹ con quý bà ma Leota đã chết từ thập kỷ 60. Nhưng nếu bạn không muốn hù dọa cư dân Sims của mình thì có một phiên bản khác không chứa ma cho bạn lựa chọn.

- **Kinh phí xây dựng:** 202.415 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Open for Business, Bon Voyage.

KIM TỰ THÁP AI CẬP (Pyramids)

Một trong những kỳ quan của thế giới mà ai cũng biết, nơi cất giữ thi hài của các Pha-ra-ông, kho báu và biết bao điều bí ẩn của Ai Cập cổ đại. Phòng ốc được bố trí phân tầng rất đẹp mắt và chúng được nối với nhau bằng các lối đi được lát đá cẩm thạch. Nhìn tổng quan kiến trúc bên trong, bạn sẽ liên tưởng đang quan sát một tổ kiến. Nhân vật trong game có thể thoải mái tham quan kim tự tháp này vì chúng không hề chứa những cạm bẫy chết người như bạn thường thấy trên phim ảnh. Kiến trúc này đặc biệt nổi bật khi trời tối vì bên trong phát ra nhiều ánh sáng trông khá huyền bí.

- **Kinh phí xây dựng:** 117.000 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff

DINH THỰ PLAYSIMS (PlaySims Mansion)

Bạn có bao giờ mong sẽ có một ngày nào đó bạn có cơ hội tham quan một trong những tạp chí nổi tiếng ở Mỹ để dạo qua mọi công đoạn xuất bản. Vậy hãy thử vào PlaySims. Với kích thước vô cùng đồ sộ, PlaySims hầu như có đủ mọi thể loại phòng ốc. Từ đại sảnh với hàng loạt poster quảng cáo, sàn trình diễn thời trang catwalk, studio chụp ảnh hiện đại cho đến bể bơi được trang bị hệ thống đèn và âm thanh dưới nước, vườn treo, nhà in và nhiều thứ khác nữa. Tuy nhiên để sở hữu kiến trúc này, bạn phải bỏ ra số tiền khổng lồ, một khu đất rất rộng và khoảng lớn dung lượng ổ cứng để chứa các bản mở rộng. Nhưng chắc chắn một điều nếu có nó, khu vực trong game của bạn sẽ trở nên sang trọng hơn rất nhiều.

- **Kinh phí xây dựng:** 475.081 $
- **Bản mở rộng cần có:** University, Nightlife, Open for Business, Family Fun Stuff, Glamour Life Stuff, Pets, Seasons, H & M Fashion Stuff, Bon Voyage, Free Time, Apartment Life, Happy Holiday Stuff.

Kinh phí xây dựng những công trình này được tính bằng đơn vị tiền tệ trong game nhé bạn.

Có thể 10 kiến trúc này chưa phải là những tác phẩm đẹp nhất nhưng chúng được bình chọn là 10 kiệt tác có thiết kế độc đáo, được mọi người yêu thích và tải về nhiều nhất trên diễn đàn Mod The Sims và kho dữ liệu The Sims Resource năm 2008. Một lần có dịp ghé thăm nhà cậu bạn làm kiến trúc sư, tôi hết sức ngạc nhiên khi ngoài những bản vẽ kỹ thuật và phần mềm chuyên dụng, cậu cũng chọn The Sims 2 để phác họa 3D cho ngôi nhà mới của riêng mình, một phần vì đam mê game, một phần để dễ "mường tượng". Thế mới thấy những gì The Sims mang lại cho người chơi quả không nhỏ. Nếu bạn cũng là tín đồ của dòng game này và tự tin rằng thiết kế mình tạo ra đẹp và phá cách, còn chần chờ gì mà không chia sẻ nó với mọi người để làm cho thế giới Sims ngày một phong phú hơn.

HOÀNG KHÁNH

GAME ÂM NHẠC

điểm lại những khoảnh khắc

Trong hai năm gần đây, những tựa game âm nhạc cực kỳ "réo rắt" trên thị trường mở ra "thế giới mới" cho những tay chơi game kỳ cựu và cả những em "noob". Nếu bạn là dân "gêm mở" hay nghiện nhạc thì lẽ nào không biết đến những Rock Band, Guitar Hero hay Wii Music... Nếu Guitar Hero: World Tour đã rất tuyệt thì Rock Band 2 lại nhanh chóng cải tiến để đưa thể loại game âm nhạc lên tầm cao mới. Theo số liệu của công ty nghiên cứu thị trường NPD, trong năm 2008, doanh số ngành công nghiệp game ở Mỹ thu được khoảng 21-22 tỷ USD thì doanh số của các tựa game âm nhạc chiếm tỷ lệ 16%. Guitar Hero của Activision nổi trội về doanh số và số lượng nhạc cụ thì Rock Band của Harmonix Music Systems lại có lượng người chơi nhiều hơn và trội hơn ở nội dung tải về.

Với game âm nhạc, chúng ta hãy cùng "lắng nghe" những "nghệ sỹ" có giai điệu được ưa thích trong 2008.

Guitar Hero World Tour

Activision / RedOctane / Neversoft / PS3, Xbox 360, PS2, Wii

Trò chơi này đưa những tay hâm mộ trở về cảm giác "anh hùng ghi ta" với niềm đam mê tươi mới bằng những cú "riff" tê tái. Tuy nhạc cụ có vẻ "ngon lành" hơn Rock Band 2 nhưng nhiều người lại không cảm thấy thuyết phục với danh sách nhạc và nhất là sự quay lại của một vài khiếm khuyết cũ.

Rất nhiều dân chơi game "khoái nhất" là Guitar Hero World Tour. Harmonix đã có công rất lớn với Guitar Hero và Rock Band khi mang lại sức mạnh âm nhạc cho những tay chơi game chả có chút năng khiếu nhạc hay cơ hội thể hiện trong đời thực để có thể đàng hoàng bước lên "sân khấu" chơi như dân "prồ". Và rồi World Tour còn "ghê gớm" hơn khi thậm chí cho cả tay mơ cũng có thể chuyển những ngón nghề với nhạc cụ "giả" thành âm nhạc thực với những phòng thu và những ban nhạc game rất tuyệt. Bạn hãy thử đánh thức khả năng âm nhạc của mình xem và biết đâu bạn sẽ thành danh với nghề tay trái bằng game này. Này nhé, game huấn luyện, kích thích và làm đơn giản hoá mọi chuyện để trao vào tay bạn những tính năng tuyệt vời mà vài năm trước có mơ bạn cũng chẳng thể nghĩ đến được.

RockBand 2

EA / MTV / Harmonix / Xbox 360

Với nhiều người thì Rock Band 2 mới thực sự là đỉnh nhờ danh sách nhạc rất tuyệt và khả năng nạp nhạc của Rock Band 1 vào đĩa cứng. Tuy đôi lúc bị coi là "ăn theo" SingStar của Sony và danh mục nhạc hơi kém World Tour nhưng RB 2 vẫn là một trong những game thú vị nhất nếu bạn thích đắm trong không gian rock và không coi trọng việc ra tựa nhạc riêng. Quả thực những tay chơi game nhạc quá "sướng" nhưng cũng đâm bối rối khi có đến hai lựa chọn "tám lạng, nửa cân".

Mặc dù có một số điểm "lăn tăn" như độc quyền trên Xbox 360, giá đắt và nội dung chưa đã lắm nhưng Harmonix rất xứng đáng được ghi nhận về công lao thiết kế bản tiếp theo khắc phục được hầu hết lỗi trong bản gốc (không tính khía cạnh nhạc cụ).

SingStar PS3

Sony / Sony London / PS3

Tuy được rất nhiều game thủ mong chờ nhưng SingStar lại mang đến cho họ những tiếc nuối đáng buồn; nào là không có mic không dây, không cải tiến về hệ thống ghi điểm, chưa có trên những cửa hàng trực tuyến, v.v... Đặc biệt, trong bối cảnh mà hai "ban nhạc" Rock Band và Guitar Hero World Tour đang đình đám thì SingStar càng thảm.

Dù sao về mặt xã hội thì studio của Sony ở Luân Đôn cũng thể hiện được vài điều: trên PS3, SingStar làm được một số điều tốt hơn bất kỳ game âm nhạc nào khác, nhất là khả năng sử dụng camera. Bạn giờ đây có thể sản xuất nội dung và thể hiện trên màn hình console.

SingStar vẫn luôn có vẻ ngoài đẹp nhất trong số những game "rhythm-action", hy vọng nó sẽ vượt lên vào năm

tới.

Thể loại phong phú

Game âm nhạc (music game) mà "thế trận" của nó giúp người chơi đắm mình trong nhạc cụ hay bản nhạc thông qua sự tương tác càng giống thực càng "đã". Có thể bạn cảm giác hơi kỳ kỳ là loại game này lại được xếp chung với game... giải đố, nhưng nếu nhìn ở góc nhìn bạn phải "giải" những câu đố về nhịp điệu thì thấy cũng bớt... kỳ.

Tuy có nhiều hệ thống phân loại nhưng để dễ hình dung chúng ta lấy cách chơi (gameplay) để tạm tìm hiểu một số thể loại thông dụng. Nếu "cổ xưa" chúng ta có loại gameplay bắt phải có trí nhớ tốt thì những game phổ biến hiện nay lại gần với cuộc sống thực hơn và nhất là mang lại cho bạn những giây phút là ca sỹ, nhạc sỹ, nhạc công... "prồ" như thường thấy trên sân khấu. Ôi giấc mơ về những sân khấu, ánh sáng và giới hâm mộ gần biết bao!

Loại game âm nhạc yêu cầu bạn có bộ nhớ tốt (Music memory games) thường "quest" khả năng nhớ tức thời, ngắn hạn và khả năng nhớ "chụp ảnh" đòi hỏi chính xác và chi tiết. Những loại game này cũng rất tốt cho trẻ em và cả "người già" cần phải thường xuyên thể dục "bộ nhớ".

Dạng game hơi khó hơn đòi hỏi bạn phải "đọc được trận đấu... nhạc" khi phải quan tâm đến tiết tấu, cao độ, trường độ... Sight-reading music games lấy một trong những yếu tố của âm nhạc để làm nét chủ đạo cho gameplay và đòi hỏi bạn phải nhanh chóng phản ứng với yêu cầu của trò chơi bằng cách "nạp trực tiếp" yếu tố nhạc tương ứng.

"Rhythm game", mà những điển hình của nó như Dance Dance Revolution series [11] hay Guitar Hero series [12] đánh giá khả năng của bạn trong việc giữ nhịp và tiết tấu của những bản nhạc.

NHỊP THỜI GIAN

Thực ra sự thành công hôm nay không phải tự nhiên! Cả một quá trình thai nghén, thử và sai để rồi theo thời gian những gì hay ho và giá trị không chỉ đến với dân chơi game mà cả những người quan tâm đến giải trí và âm nhạc nói chung. Thử ôn cố tri tân nào.

1987

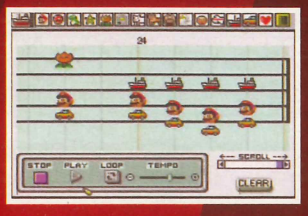
Otocky - Famicom Disk System 1987
Do nghệ sỹ tương tác Toshio Iwai phát triển, trò chơi bắn súng cuộn màn hình này lái tàu để bắn vào những vật thể theo 8 hướng khác nhau. Điểm mấu chốt là mỗi hướng ứng với một nốt nhạc khác nhau và được ghi nhận theo thời gian thực vào nhạc nền, nghĩa là khi chơi game bạn đã đưa nhịp điệu của mình vào nhạc. Vì thế, Otocky được coi là trò chơi đầu tiên có tính năng sáng tác nhạc và mang lại cho người chơi hay có thể coi là người sáng tác một khoảng trời tự do để khởi động những bản nhạc khác nhau thật ngẫu hứng và thoải mái.

1991

Miracle Piano - NES, SNES, Mac, PC, Amiga, Genesis 1991
Thiết bị ngoại vi này là một hệ gồm bàn phím MIDI (keyboard) và đĩa để dùng như giáo cụ dạy dương cầm. Tương tự trò chơi giúp học gõ nhịp trước đó là Mavis Beacon, bạn làm theo những nốt nhạc trên màn hình để dạy cho trẻ em cách chơi nhạc. Điểm đặc biệt là keyboard này có thể dạy nhiều thể loại từ cổ điển đến rock và có sẵn đến 128 giai điệu MIDI. Tuy nhiên, sản phẩm này không phổ biến lắm vì giá quá cao (thời đó vào khoảng 250-500USD).

1992

Mario Paint - Super NES 1992
Tuy có vẻ như "nhái" ứng dụng vẽ Paint của Microsoft lên ti vi, bộ soạn nhạc kèm theo lại đầy sức sống. Tuy nhiên, sản phẩm này giống như một bộ công cụ hơn là một trò chơi. Bạn sẽ đưa nhiều hiệu ứng âm thanh khác nhau từ loạt game Mario lên những dòng nhạc. Đừng nghĩ là nó "vớ vẩn" nhé bạn. Tuy chỉ với những nốt nhạc căn bản nhưng bạn vẫn có thể soạn những bản nhạc bất ngờ. Nếu bạn truy cập YouTube thì sẽ thấy rất nhiều phần mềm miễn phí nhái theo.



1996

PaRappa the Rapper - PS1 Nhật 1996, Bắc Mỹ 1997);
PaRappa 2 - PS2 Nhật, Bắc Mỹ 2002
Người chơi phải nhấn nút chính xác nhưng những biểu tượng cuộn trên màn hình và tự nhiên trở thành một "rap po" có nghề. Bạn thậm chí còn có thể tăng điểm của mình với phong cách chơi tự do. Ấy vậy mà nhạc nghe cũng rất "bắt".

SimTunes - PC 1996
Toshio Iwai còn kết hợp khả năng sáng tác nhạc tự do với kiểu chơi game "quái". Bạn vẽ một bức tranh trên màn hình mà mỗi màu sẽ đại diện cho một nốt nhạc. Tiếp đó, bạn thả những con sâu nhạc (musical bugs) mà mỗi con chính là một nhạc cụ, bò quanh ngẫu nhiên để chơi những màu này. Không có mục đích cụ thể trong game nên SimTunes có thể được xem như một trong những tựa game "sandbox" sớm nhất khi bạn có trong tay vô số công cụ và tự do thực nghiệm, cảm nhận.

1997

Beatmania - Arcade 1997, PS1 1998, GBC 1999
Đến từ Bemani - ban nhạc của Konami - Beatmania mang lại cho người chơi cảm nhận của một tay chỉnh nhạc (DJ). Với bàn chỉnh ngoài, bạn có thể gõ phím, "chà" bàn chỉnh để tạo hiệu ứng mong muốn.

1998

MTV Music Generator - PS1 Nhật 1998, Bắc Mỹ 1999
MTV Music Generator 2 - PS2 2001

Bạn thể hiện những khả năng này bằng cách bấm những nút điều khiển riêng hay những phím trên bộ điều khiển game chuyên dụng chính xác theo nhạc trong game. Tuy nghe ghê vậy nhưng thường thì nhà phát triển đã đơn giản hóa để không nản lòng những nhạc công a-ma-tơ; game tiêu biểu sớm nhất là Nintendo's Dance Aerobics ra đời năm 1987.

Pitch game: Nếu từng chơi qua Karaoke Revolution hay SingStar bạn dễ dàng hình dung kiểu cách chơi của loại game này. Bạn cần phải thể hiện được đúng cao độ các nốt nhạc theo nhạc của game. Cũng y như hát karaoke, bạn dùng micro hát cho thiệt đúng tông để ghi điểm cao. Dù vẫn bà con với thể loại rhythm nhưng thường loại game này đã "xoá bớt" vai trò của thể loại trên vì tiết tấu thường tương đối đơn giản để bạn có cơ hội thể hiện "chất giọng" hơn.

Volume game: Tuy thể loại này hơi hiếm nhưng gần đây lại khá nổi với những game như Mad Maestro! hay Wii Music. Tuy chú trọng đến âm lượng nhưng không có nghĩa là bạn phải dùng đến "sư tử hống" mà dùng... tay. Âm lượng được điều chỉnh tuỳ thuộc vào sự khéo léo của bạn khi nhấn lên những nút điều khiển "lúc khoan, lúc nhặt" hay thay đổi góc tới của Wii Remote, may ghê!

Một dạng khác cũng rất thú vị là dạng quản lý ban nhạc (**Music management games**). Bạn có thể hiện thực giấc mơ trở thành ông bầu quyền uy với những ban nhạc đang tập tễnh hay đã thành danh, sản xuất phim ca nhạc. Tất nhiên, lúc này khả năng tương tác với nhạc cụ chỉ còn sơ sơ để bạn dành hết tâm trí cho những việc "phi nhạc" như lên lịch tập, sản xuất, đánh bóng tên tuổi... một số tựa tiêu biểu như Total Distortion, Spice World, The Idolmaster, Make My Video...

Ngoài ra còn rất nhiều dạng game âm nhạc khác nhưng ít phổ biến hơn với chúng ta nên chỉ điểm để biết thôi, chẳng hạn Eidetic music games đòi hỏi người chơi phải nhớ và lập lại; Free form music games chú trọng đến khả năng sáng tạo; Music art games; Generative music; Reactive music; v.v...

MỘNG HỔ

MTV Music Generator 3 - PS2 2004, Xbox 2004

Tương tự SimTunes trước đó, Music Generator tạo sự tự do để khả năng sáng tác nhạc nổi trội hơn hẳn cách chơi. Tuy nhiên, khác với SimTunes, Music Generator lại đưa sẵn những giai điệu tổng hợp các mẫu sáng tác và những cú "méo tiếng" làm sẵn. Rất nhiều nghệ sỹ đã "chơi" game này để "sản xuất" các bản phối vì sức mạnh của nó. Phiên bản trên Xbox thậm chí còn cho phép bạn tạo bản sao trên đĩa cứng. Cuối cùng, nhà phát triển Jester chia tay với nhà phát hành Codemasters và rồi chấm dứt game vào năm 2004.

Dance Dance Revolution - Arcade Nhật 1998

Từng xuất hiện trên: PS1, Dreamcast, GBC, N64, PS2, GC, 360, Wii

Vốn được dân chơi game châu Á say mê ở những phòng chơi bowling, phiên bản cho gia đình kèm theo tấm thảm nhảy với 4 mũi tên rất dễ trượt. Khi những mũi tên hướng dẫn trượt theo chiều dọc, bạn phải dậm mạnh mỗi khi mũi trên chồng một phần lên mũi tên "mồi". Điểm tuỳ thuộc vào mức độ so trùng nhịp điệu của bạn.

Bust a Groove - PS1 Bắc Mỹ 1998
Bust a Groove 2 - PS1 Nhật 1999, Bắc Mỹ 2000

Groove thường được xem là lai giữa thể loại âm nhạc và chiến đấu. Game có tên Bust-A-Move tại Nhật nhưng phải đổi tên khi phát hành tại Mỹ vì trùng với tên game giải đố rất phổ biến tại đây.

1999

UmJammer Lammy - PS1 1999

Được coi là "con" của PaRappa nên UmJammer cũng đặc trưng với kiểu nhấn nút theo ngữ cảnh tuỳ theo nhịp điệu của phiên bản trước. Tuy nhiên, UmJammer chơi ghi ta thay vì nhạc rap; mặt khác nếu bạn chơi theo phong cách tự do thì điểm sẽ cao hơn. Một vài thêm thắt mới là làm méo tiếng, tiếng vang.

Guitar Freaks - Arcade Nhật 1999, PS1 và PS2

Lót đường cho Guitar Hero của Harominix, Freaks Bemani đã giới thiệu thiết bị ngoại vi là cây ghi ta nhựa. Ghi ta của Freaks chỉ có ba nút và một cần gạt. Người chơi gãy đàn ngay khi nốt nhạc đi ngang đường kẻ vàng. Khác với Guitar Hero, điểm dựa trên độ chính xác chứ không phải dựa trên việc gõ đúng hay bỏ sót. Freaks có thể xếp chung với DrumMania và KeyboardMania trên hệ game thùng, tạo tiền đề cho sự ra đời của Rock Band.

Space Channel 5 - DC Nhật 1999, Bắc Mỹ 2000, PS2 2003
Space Channel 5 Part 2 - DC Nhật 2002, PS2 Bắc Mỹ 2003
Vib-Ribbon - PS1 Nhật 1999
Samba de Amigo - DC Nhật 1999, NA 2000, Wii 2008

DrumMania - Arcade Nhật 1999, PS2 Nhật 1999

Một game khác của Bemani với "dàn trống" 5 chiếc để chơi những nốt nhạc chạy dọc theo màn hình và điểm tính theo độ chính xác.

Pump it Up - Arcade Hàn quốc 1999, PS2 Hàn quốc2004, PS2 & Xbox Bắc Mỹ 2005

2000

ParaParaParadise - Arcade Nhật 2000, PS2 Nhật 2000

KeyboardMania - Arcade Nhật 2000, PS2 Nhật 2000

KeyboardMania dùng đàn (keyboard) với 24 phím và có gameplay theo tiết tấu. Bạn phải gõ phím chính xác theo nốt nhạc xuất hiện để đạt điểm cao. Tương tự Guitar Freaks và DrumMania trước đó, KBM là sự tiếp nối và phiên bản cuối cùng xuất hiện vào năm 2002.

2001

Rez - DC Nhật 2001, PS2 Bắc Mỹ 2002, 360 2008

Được coi là phiên bản 3D của Otocky, Rez mở rộng khái niệm bắn nhạc ban đầu. Người chơi điều khiển một tay bẻ khoá siêu máy tính và bắn các vật thể để tạo âm thanh và giai điệu.

Frequency - PS2 Bắc Mỹ 2001
Amplitude - PS3 Bắc Mỹ 2003
Mad Maestro - PS2 Nhật 2001, Bắc Mỹ 2002
Maestro được coi là mầm mống của kiểu chơi theo tiết tấu và quan tâm chính của bạn là âm lượng của dàn nhạc. Bạn phải bấm nặng hay nhẹ thật khéo các nút trên PS2 để chỉnh âm lượng. Đây được xem là tín hiệu khởi đầu cho game Wii Music.

Taiko Drum Master - Arcade Nhật 2001, PS2 Nhật 2002, PS2 Bắc Mỹ 2004, PSP Nhật 2005, DS Nhật 2007

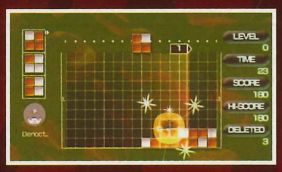
Gitaroo Man - PS2 Nhật 2001, Bắc Mỹ 2002, PSP 2006
Đóng vai anh hùng được phong tước, bạn thổi tung đối phương và những con robot bằng sức mạnh của rock. Trò chơi "rhythm pha action" này hơi phức tạp. Gitaroo Man được yêu thích và được làm lại trên PSP.

2003

Karaoke Revolution - PS2 Bắc Mỹ 2003, Wii & 360 2008
Được những cái đầu đã phát triển Guitar Hero và Rock Band masterminds tại Harmonix rồi được Bemani phát hành, Revolution cho phép bạn hát một vài bản nhạc ưa thích và lời nhạc cuộn từ phải sang trái với những cái ống thể hiện trường độ. Mũi tên bên trái kiểm tra cao độ giọng hát của bạn.

2004

SingStar - PS2 Anh 2004, PS2 Bắc Mỹ 2006, PS3 Bắc Mỹ 2008
Rất phổ biến tại Anh và Úc, SingStar tương tự Karaoke Revolution. Điểm sáng giá là phiên bản mới cho phép "tráo đổi" đĩa game mới với phiên bản cũ bạn đã có, nhờ thế bạn có thể chơi lại game cũ với những tính năng mới. Hơn nữa, tính năng EyeToy còn biến bạn thành ngôi sao trên dàn karaoke của mình.



Lumines - PSP Nhật 2004, Bắc Mỹ 2005
Lumines Live! - XBLA 2006
Lumines 2 - PSP Bắc Mỹ 2006

2005

Osu! Tatakae! Ouendan - DS Nhật 2005
Elite Beat Agents - DS Bắc Mỹ 2006
Ouendan 2 - DS Nhật 2007
Electroplankton - DS Nhật 2005, Bắc Mỹ 2006
Một sản phẩm khác của Toshio Iwai không phải là game cũng chẳng là công cụ sáng tác, Electroplankton cho phép bạn thử nghiệm với bộ sưu tập nốt nhạc và tông nhạc; game có các chế độ chơi hoàn toàn khác nhau. Điểm sốc nhất là bạn không lưu được tác phẩm của mình một phần do hạn chế kỹ thuật và nếu vẫn muốn làm điều đó thì cần phải dùng đến máy tính riêng.

Guitar Hero - PS2 2005
Guitar Hero II - PS2 2006, Xbox 360 2007
Encore: Rocks the 80s - PS2 2007
Guitar Hero III: Legends of Rock - PS2/PS3/360/Wii/PC 2007
Không cần phải nói nhiều về những tựa này các nhạc sỹ nhỉ!

2006

Rhythm Tengoku - GBA Nhật 2006
Game này khá kỳ quặc và thích hợp với những ai ghiền WarioWare, mỹ thuật và âm nhạc quái dị!
Hiite Utaeru DS Guitar M-06 - DS Nhật 2006
Jam Sessions - DS Bắc Mỹ 2007

2007

Def Jam Icon - PS3/360 Bắc Mỹ 2007 của EA Chicago (Fight Night Round 3) với các nghệ sỹ hip hop "uýnh nhau" theo nhịp của nhạc nền. Game thất bại về doanh thu.

Everyday Shooter - PlayStation Network 2007
Phát hành trên PSN gồm toàn nhạc ghi ta với những hiệu ứng nổ khi chơi rất hài hoà với nhạc nền.

Boogie - Wii và PS2 2007
Đây là một trong những game khó quên nhất về sự "kết hợp" giữa micô của SingStar với kiểu chơi nhảy đơn giản nhờ vẫy Wiimote trái, phải,lên, xuống đúng với nhịp của bài nhạc. Được thiết kế như dạng game "tiệc tùng", game này giúp bạn giải trí dài lâu với 40 bản nhạc, tuỳ biến người chơi và chế độ tạo phim ca nhạc. Phiên bản PS2 hơi "vô dụng" vì thiếu Wiimote.

Rock Band - PS3/360/PS2 2007, Wii 2008
Đã có quá nhiều giấy mực và trang web "preview", "review" rất rock, thậm chí có những ban nhạc bán được đĩa!

2008

Audiosurf - PC 2008
Chiếc máy tính sẽ chuyển bộ sưu tập nhạc của bạn lên sàn diễn dựa vào tiết tấu của bài nhạc để bạn từ tốn chơi hay xoáy tròn vun vút về vực thẳm. Bạn phải thu thập những khối màu để tạo những chuỗi tối thiểu là 3 khối để thu thập điểm đồng thời phải tránh những chướng ngại vật trên đường - tất cả đều được tạo ra từ nhạc!

Battle of the Bands - Wii Bắc Mỹ 2008
Tương tự Bust a Groove, người chơi vẫy Wiimote tương thích với các nốt nhạc trên màn hình cuộn. Bạn còn có thể tấn công điểm của người chơi khác (giông giống trong Guitar Hero III). Mỗi bản trong số 30 bản nhạc được trình diễn theo 5 phiên bản (rock, hip hop, country, Latin và Marching Band).

Game và ứng dụng di động Việt Nam hướng vào mục tiêu thương mại hóa thành công

Năm nay cuộc thi Mobile Labs 2008 vượt lên và trở thành cuộc chơi công nghệ lớn nhất trong năm 2008 do FPT và các đối tác tổ chức. Từ những ngày còn bỡ ngỡ chỉ mới làm quen và mở ra sân tập "chơi" Mobile Games 2005 đến nay, cuộc thi đã tiến thêm 1 bước, trở thành một sự kiện thi đấu thử nghiệm những ý tưởng mới mang tên Mobile Labs 2008.

Điểm sáng năm nay có lẽ chính là buổi hội thảo về thương mại hóa game và ứng dụng di động, qui tụ nhiều công ty thuộc lĩnh vực liên quan (gia công, phân phối, vận hành, nội dung) và tất cả thí sinh lọt vào vòng chung kết Mobile Labs 2008. Nếu hội thảo này được tổ chức sớm hơn, như từ đầu cuộc thi chẳng hạn, thì có thể các thí sinh sẽ cho ra sản phẩm tốt hơn. Tuy nhiên, việc thương mại hóa game thành công không chỉ do chất lượng của sản phẩm và ứng dụng do thí sinh làm ra.

Chuyện làng "Mô"

Những chủ thể của cuộc chơi mobile

Có thể nhận thấy có 4 chủ thể tác động vào thị trường mobile. Đó là các công ty viễn thông (telco, chẳng hạn MobiFone, Viettel), các hãng sản xuất điện thoại di động (phonemaker), các nhà phân phối (distributor, như Punch Entertainment, MSS, WDK) và các nhà phát triển (developer như GameLoft, EA). Theo một cách chia khác, các chủ thể trên thị trường là 1 liên minh tay ba, có thể là 1) nhóm các công ty telco, 2) nhóm các phonemaker (gồm cả các hãng sản xuất như Nokia, Samsung, LG và các hãng phân phối như Thế Giới Di Động, Viễn Thông A), 3) nhóm CP (content provider- nhà cung cấp nội dung game và ứng dụng) và ASP (application service provider- nhà cung cấp dịch vụ ứng dụng; chẳng hạn như cung cấp các nền tảng để triển khai dịch vụ âm nhạc). Trên thế giới, các telco thường là người dẫn dắt cuộc chơi vì họ có hệ thống phân phối mạnh. Ông Bùi Quang Huy, giám đốc Viettel Media cho biết: "Apple iPhone thành công nhờ telco là AT&T. Tương tự, BlackBerry cũng thành công nhờ kí kết độc quyền với AT&T. Ở Nhật, i-Mode cũng thành công nhờ NTT DoCoMo". Như vậy, khi nói đến sự thành công của game và di động trên thị trường, vai trò của người làm game (lập trình, thiết kế, âm thanh...) khá nhỏ bé và nằm trong nhóm các công ty CP và ASP. Người dùng chính là chủ thể còn lại, tận hưởng những kết quả công nghệ và thương mại hóa do các chủ thể trên mang lại. Theo ông Bùi Trường Sơn - giám đốc sản xuất của Punch Entertainment và đồng thời là thành viên ban giám khảo Mobile Labs 2008, hiện ở VN có không dưới 20 công ty phát triển nội dung di động.

Nhận xét thí sinh Mobile Labs

Thứ nhất, người dùng di động không chấp nhận khi gặp lỗi như người dùng trên Windows. "Họ rất khó chịu và không có cách để

Ông Hoàng Minh Châu, phó chủ tịch hội đồng quản trị tập đoàn FPT

ĐỂ TÌM RA CON NGƯỜI

Để đưa sản phẩm cạnh tranh trên thị trường toàn cầu hóa ngày nay là qua trình rất gian nan, là quãng đường rất dài, đòi hỏi nhiều nỗ lực. Tôi mong các bạn thí sinh nên hình thành thêm các nhóm hỗ trợ (kinh doanh, tiếp thị v.v.); đừng suy nghĩ thuần túy kỹ thuật.

Mobile Labs 2008 là một cuộc thi mà ý nghĩa của nó là chọn ra con người chứ không phải chọn ra sản phẩm. Có thể sản phẩm của chúng ta được giải nhưng điều quan trọng hơn là nhóm đó hay những thí sinh đó có còn tiếp tục ở bên nhau để tiếp tục làm ra những sản phẩm tốt hơn. Cuộc thi này có khả năng mở rộng hơn Trí Tuệ Việt Nam vì thích hợp với các nhóm nhỏ và các đề tài, luận án của sinh viên.

sửa lỗi vì giao diện của ứng dụng di động thường đóng kín", ông Sơn nhận xét, "Bản thân tôi, khi ứng dụng treo thì chỉ còn cách tháo pin ra và kèm theo nhiều việc nhiêu khê, rắc rối". Thường có một cách hiểu chưa đúng là điện thoại di động (hay firmware của chúng) không có lỗi mà thường do ứng dụng có lỗi. Do đại đa số đều "hiểu" như vậy nên nghiễm nhiên trách nhiệm khắc phục lỗi bị đẩy về phía các developer và họ phải cố gắng giải quyết cả lỗi của phần cứng và firmware gây ra. "Thực ra các điện thoại rất nhiều lỗi phần cứng và lỗi firmware", ông Sơn nói, "Hầu hết các thí sinh Mobile Labs 2008 không đặt cao về vấn đề này. Hầu hết các bạn đều "nói" là: sản phẩm của em có thể chạy trên hầu hết các loại ĐTDD như Samsung, Sony Ericcson, Motorola, Nokia... Khi truy đến cùng thì các bạn mới cho biết là chỉ thử nghiệm trên khoảng 50 điện thoại và không có test case". Có thể hiểu nôm na testcase là việc kiểm tra tiêu chuẩn kĩ thuật của các sản phẩm mobile. Một tiêu chuẩn cơ bản là Java Verified dành cho các ứng dụng Java, gồm 100 testcase cơ bản.

Giới phát triển thường có nhiều tiêu chuẩn cơ bản như "không gây ảnh hưởng đến các dịch vụ cơ bản (nhận, từ chối cuộc gọi, tin nhắn trong khi đang vận hành ứng dụng)", "ứng dụng không làm tốn quá 20% pin khi người dùng chạy liên tục 3 tiếng",... Ông Sơn nêu 1 ví dụ: "Một ứng dụng tìm đường đưa các bạn đến 1 nơi đồng không mông quạnh thì bạn có thể quay trở về, nhưng nếu ứng dụng dùng hết sạch pin của máy thì bạn sẽ mất liên lạc. Có những vấn đề mà khi cài đặt, người dùng không đặt ra nhưng họ sẽ cảm thấy khó chịu nếu nảy sinh lỗi sau này". "Nhiều thí sinh vẫn ngộ nhận là "nếu sản phẩm chạy tốt trên Java thì sẽ chạy tốt mọi nơi. Java chạy mọi nơi nhưng cũng gây lỗi mọi nơi". Hơn nữa, hầu hết thí sinh đều thiếu điện thoại để test, nhưng theo ông Sơn thì vẫn có một vài sản phẩm dự thi gần đạt chuẩn mà ông nêu. "Tôi tin rằng nếu các thí sinh có thêm 1, 2 tháng để kiểm lỗi thì sản phẩm cuối cùng sẽ tốt hơn rất nhiều".

Đại diện một telco nhận xét: "Có một vài sản phẩm dự thi thiếu phân tích hành vi tiêu dùng; chẳng hạn, một ứng dụng tìm kiếm không có nút Back để quay lại thực hiện thao tác tìm kiếm keyword (từ khóa) mới. Vẫn còn có nhiều thí sinh "tuyên bố": 'Em làm vì sự đam mê' hay 'em hay thay đổi'! Bạn nên nhớ là nhà đầu tư không bỏ tiền cho những nhóm phát triển "hay thay đổi"; thậm chí tôi khuyên các bạn bỏ tiền ra để đảm bảo mức độ cam kết của mình dù có thể các bạn chẳng có bao nhiêu tiền".

Một thí sinh góp ý: "Nếu như cuộc thi này có được những sản phẩm hoàn thiện, phân phối được, làm ra tiền thì nên gọi hội thi này là Mobile Soft chứ không phải là Mobile Labs. Đây là Labs, tức là chúng ta đang làm thí nghiệm - làm những cái có tiềm năng nếu được đầu tư thêm sẽ "ngon"; chứ không phải chúng ta thi những thứ "đã ngon rồi" như e-Go, EZ Mail, CroCo Games... Sản phẩm Socbay của chúng tôi hiện có 8000 lượt tải về (cao hơn các ứng dụng đã được thương mại hóa chính thức). Socbay có thể bị lỗi nhưng có tính năng tự động cập nhật (auto update). Phần mềm luôn có tính cải tiến. Và "đầu vào" của các thí sinh là một phòng "Lab" cộng đồng, nơi mọi người có thể góp ý để "đầu ra" của cuộc thi này chúng ta có thể tiếp tục phát triển sản phẩm. Sócbay đặt ra tiêu chí sản phẩm di động "hàng ngày người ta cần và kể cả có laptop họ cũng không dùng".

Một phần nào đó, những góp ý của nhóm Socbay cũng như các nhóm thí sinh khác bảo vệ cho quyền lợi của nhóm trước khi BTC công bố thứ hạng vào đêm trao giải cùng ngày, nhưng phần nào cũng phản ánh được nhận thức của họ.

Thí sinh Nguyễn Việt Hải

Mobile Labs tuy vẫn chỉ là 1 sân chơi thử nghiệm nhưng đã "lớn" hơn nhiều so với Mobile Games 2005. Thành viên ban giám khảo có người

DANH SÁCH SẢN PHẨM ĐOẠT GIẢI CUỘC THI MOBILE LABS 2008

1. Giải nhất (Trị giá 50 triệu đồng + 1 ĐTDĐ Nokia N95):
- Game Đường Đua Việt của thí sinh Nguyễn Việt Hải

2. 2 Giải nhì (Trị giá 30 triệu đồng + 1 ĐTDĐ Nokia N82):
- Game Cờ Tướng Trực Tuyến của thí sinh Nguyễn Hà Đông
- Game CrocoCup 2009 của nhóm CrocoGamez

3. 3 Giải ba (Trị giá 20 triệu đồng + 1 ĐTDĐ Nokia N72):
- Game Bài Tiến Lên của thí sinh Đinh Thái Minh Tâm
- Ứng dụng Socbay Mobile Search của nhóm S.M.S
- Ứng dụng Hệ thống nhà hàng thông minh của nhóm Smart-Restaurant

4. 5 Giải khuyến khích (ĐTDĐ Nokia N73):
- Ứng dụng Thám Tử của thí sinh Trần Anh Huy
- Ứng dụng Karaoke trên điện thoại di động của nhóm G9
- Ứng dụng Mobile MapVN của nhóm HaloMap
- Game Kỳ Úc của nhóm Hunter
- Sản phẩm: game Đua Xe FP1 của thí sinh Nguyễn Tấn Bảo

5. 3 Sản phẩm do nhà tài trợ Nokia bình chọn:
- Game Cờ tướng trực tuyến của thí sinh Nguyễn Hà Đông
- Game Bài Tiến Lên của thí sinh Đinh Thái Minh Tâm
- Game Đường Đua Việt của thí sinh Nguyễn Việt Hải

6. Sản phẩm do cộng đồng biết đến nhiều nhất (Trị giá 5 triệu đồng):
- Cờ Tướng Trực Tuyến của Nguyễn Hà Đông

từng tham gia hội thi lần trước. Năm nay, vẫn có sự góp mặt của cựu binh Huỳnh Nguyễn Huy Sinh, từng đoạt giải cao trong Mobile Games 2005 với "Đua xe F0" nay đã cùng với một mỹ thuật viên của GameLoft làm ra game bóng đá "CroCo Games", được giải Nhì. Giải nhất "Đường đua Việt" cũng của một nhân viên GameLoft. Một thành viên ban giám khảo cho biết thí sinh Nguyễn Việt Hải đã vượt qua tất cả để đăng quang nhờ vào sự hiểu biết chắc chắn về công nghệ thông qua những câu trả lời rõ ràng, chi tiết, thuyết phục trước ban giám khảo.

Điểm mới của Mobile Labs 2008 là ban giám khảo có hai hệ thống tiêu chí chấm điểm riêng cho sản phẩm ứng dụng và sản phẩm trò chơi. Đồng thời, tiêu chí "kết nối cộng đồng" được coi là thước đo lớn nhất cho các sản phẩm. Từ 32 sản phẩm dự thi ban đầu, ban giám khảo đã chọn ra 15 sản phẩm vào vòng chung khảo. Tại đây, các thí sinh và nhóm thí sinh có thêm thời gian và hỗ trợ của nhà tổ chức để hoàn thiện sản phẩm. Vòng chung khảo diễn ra dưới hình thức các nhóm tự bảo vệ sản phẩm cả về chuyên môn lẫn đề án thương mại hóa.

Mobile Labs 2008 đã trở thành sân chơi chờ đón của các lập trình viên trẻ tuổi và đam mê Việt Nam và đã nhận được 32 sản phẩm dự thi với tỷ lệ 50:50 cho phần mềm ứng dụng và game. Ban giám khảo đã buộc phải thông báo loại 01 sản phẩm do hình ảnh không hợp lệ. Trong số 15 sản phẩm vào chung khảo có 8 ứng dụng và 7 game. Điểm chung của sản phẩm ứng dụng là có tính hữu dụng cao với người dùng thiết bị di động, thể hiện rõ nét sự "kết nối cộng đồng" – tiêu chí hàng đầu của cuộc thi. Trong khi đó, sản phẩm game đem lại bất ngờ cho ban tổ chức cả về trình độ lẫn nội dung. Các sản phẩm có tính tương tác cao khi có thể chơi trực tiếp với nhau thông qua Bluetooth hay Wifi.

Chưa có cửa!

Hiện nay số điện thoại di động trên toàn thế giới là 3,5 tỉ cái, trong khi số lượng của máy tính xách tay không bằng. Mỗi giây có 38 điện thoại di động được sản xuất ra. Sức mạnh điện toán của máy di động cầm tay cũng ngày càng mạnh.

Ở VN, người dùng đang ở giai đoạn bước đầu tiếp cận với các dịch vụ mobile. Đây là cơ hội cho các telco, phonemaker, CP và ASP. Tuy nhiên, không ít người dùng đã mất niềm tin khi bị spam và sử dụng nhiều sản phẩm kém chất lượng. Điều này làm ảnh hưởng đến các nhà phát triển các sản phẩm tốt.

Theo đại diện của Visky - đơn vị hỗ trợ kỹ thuật cho Mobile Labs: "Các sản phẩm chạy đơn lẻ có cả triệu cái và nếu sản phẩm của bạn không có gì nổi bật thì sẽ bị "chìm nghỉm" tức khắc". Visky đang cung cấp sản phẩm ViTalk có 250.000 người dùng, CCU (số lượng người dùng đồng thời - concurrent users) là 7000 người dùng. Được biết, Visky đang kí hợp đồng quảng cáo với Pepsi trên hệ thống này.

Theo ông Huy, một sản phẩm thành công phải đạt được "hàng triệu người dùng". Đại diện một telco nhận định: "Nếu như các chủ thể trong lĩnh vực di động không kết hợp với nhau chặt chẽ hơn, phân tích hành vi tiêu dùng kỹ hơn thì sẽ 'không có cửa' thương mại hóa thành công". Thực tế cho thấy không chỉ PM Việt Nam khó bán mà ngay cả PM thành công vang dội ngoài nước đem vào VN cũng thất bại. Có thể kể đến e-Go (chỉ được 1000 khách hàng sau 1 tháng đầu tiên), Ring eMail (sau một thời gian quảng cáo chỉ có 20 khách hàng); hay như EZ Mail của VinaPhone (theo thông tin trong hội thảo) với 1 hệ thống Call Center hỗ trợ hoành tráng cũng chỉ thu hút được 4000-5000 người dùng.

Được biết, đến nay các chủ thể khác chưa gây được áp lực lên các telco. Tất cả các chủ thể (phonemaker, ASP, CP) chỉ "ăn chia" tổng cộng chưa tới 40%. Chưa có những sản phẩm tầm cỡ để có thể gây áp lực với các telco. Tính cạnh tranh trên thị trường VN chưa cao.

Mobile Labs 2008 đã khép lại và mở ra một tầm nhìn chung thực tế hơn. Cộng đồng mobile hướng đến một năm 2009 thành công hơn!

PHI QUÂN

CHỈ MỚI PHÂN PHỐI GAME NƯỚC NGOÀI

TGTVT-THẾ GIỚI GAME ĐÃ PHỎNG VẤN **BÀ LÊ THỊ KIM DUNG** - ĐẠI DIỆN **WORLD DIGITAL KETCHUP** (WDK), NHÀ PHÂN PHỐI CÁC GAME DI ĐỘNG CỦA EA VÀ GAMELOFT TẠI VIỆT NAM.

WDK có thể cho biết qui mô hoạt động trên thị trường phân phối game và ứng dụng di động?

WDK là 1 công ty Việt Nam được điều hành bởi những chuyên gia người Singapore; được thành lập từ năm 2005. Công ty chúng tôi nhập game được sản xuất tại nước ngoài và phân phối lại cho các công ty cung cấp nội dung (Content Providers). Hiện tại, WDK là nhà phân phối chính thức và duy nhất tại thị trường Việt Nam cho 2 thương hiệu game số 1 thế giới là Gameloft và EA.

Game do WDK phát hành khá đặc biệt, chủ yếu là phiên bản mobile của các tựa game "khủng" trên các hệ PC và console như Need For Speed, Fifa v.v. Phải chăng đây là tiêu chí lựa chọn game của WDK?

Vâng, đó là 1 trong những tiêu chí lựa chọn game của chúng tôi. Đó là những mobile game tốt nhất trên thế giới nên đã đem đến thị trường Việt Nam. Hiện tại, chúng tôi đang hướng các đối tác của mình bán game di động với giá 30.000đ/game và chúng tôi đảm bảo đó là những game tốt nhất.

WDK nghĩ sao về các sản phẩm game và ứng dụng mobile mà người VN làm ra trong vài năm qua như các sản phẩm đoạt giải trong các kỳ thi Mobile Games, Mobile Labs?

Chất lượng của ứng dụng mobile và game trên điện thoại do Việt Nam sản xuất đã có những bước tiến. Nhìn chung các sản phẩm đều có tính sáng tạo cao, trình độ lập trình đã từng bước được cải thiện. Tuy nhiên, nội dung chương trình vẫn chưa thật sự đa dạng; người tiêu dùng chưa thực sự tiếp cận với các ứng dụng này.

Võ Lâm Bút Lực

Đó là ngày bạn lỏng tay cương giữa Trường Bạch Sơn tuyết trắng, bâng khuâng tự hỏi: Cái gì đã khiến ta dấn sâu vào chốn giang hồ cho đến tận ngày hôm nay? Danh vọng? Tiền tài? Quyền lực? Bạn ngạc nhiên nhận ra tất thảy đều không phải. Ta là ai? Bạn bắt gặp trong lòng mình một vấn nạn sâu xa và bạn lờ mờ hiểu ra điều cuốn hút bạn trong những ngày qua không phải là danh xưng thập đại cao thủ hay ngôi vị minh chủ võ lâm.

Kẻ tự xưng... kiếm khách giang hồ

VinaGame cho biết bài báo của tay "kiếm khách" này là 1 trong nhiều nguyên nhân chính thúc đẩy đến việc hình thành cuộc thi Võ Lâm Giai Thoại. Ông Nguyễn Hoàng Tuấn Anh, giám đốc đối ngoại VinaGame, cho biết hồi 2006, trước những phản ứng của xã hội về game online, công ty đã quyết định tổ chức cuộc thi viết về game online để cộng đồng xã hội có thể nghe được chính câu chuyện do game thủ tự kể. "Trước khi cuộc thi diễn ra, trên diễn đàn của Võ Lâm Truyền Kỳ cũng như nhiều diễn đàn game khác đã có nhiều bài viết rất hay về game. Bên ngoài, nhà báo Huỳnh Ngọc Chênh cũng viết 1 bài báo hết sức thú vị mang tựa đề "Tôi là... kiếm khách giang hồ" đăng trên báo Thanh Niên. Sau đó, VinaGame đã quyết định kết hợp với báo Thanh Niên tổ chức cuộc thi Võ Lâm Giai Thoại. Bài báo của cây bút Huỳnh Ngọc Chênh cũng được chọn đăng trong cuốn tuyển truyện các tác giả đoạt giải. Sau đó, nhận thấy giá trị của các bài viết này, Nhà Xuất Bản Trẻ đã mua bản quyền để in và phát hành cuốn truyện này".

Tôi gặp vị kiếm khách Võ Đang level 20 thủa nào một chiều cuối năm trong một quán cà phê gần tòa soạn báo Thanh Niên. Tuy giờ đây "kiếm khách" Ngọc Chênh đầu đã bạc nhưng trong đôi mắt ông vẫn sáng lên sức mạnh của nghị lực. Từ trước đến giờ, đó là bài viết duy nhất của ông về game online. Ông đã viết như thói quen nghề nghiệp của 1 người làm báo: phản ánh những khía cạnh mới của xã hội. Vào thời điểm 2006, báo Thanh Niên Online dường như cũng cảm thấy trách nhiệm thông tin của mình trước hiện tượng game online đang tràn ngập Việt Nam. Ông đã viết ngay trong bài báo đó: "Tôi là người làm báo cho giới trẻ hơn nữa là người phụ trách tờ Thanh Niên Online mà không biết chuyện game online thì cũng xấu

hổ chẳng thua gì việc xen vào chơi với giới trẻ trò... con trẻ".

"Nếu anh viết bài báo đó chậm hơn một chút thì anh sẽ viết khác", ông nói với tôi. Khác như thế nào - có lẽ chúng ta nên đợi thêm bài viết khác của nhà báo này. Nhưng "kiếm khách" đã gật đầu xác nhận là ông đã viết bài báo với một tâm hồn game thủ, đầy chất tìm tòi, khám phá bên cạnh sự già dặn, chuyên nghiệp của 1 người làm báo. "Xem bóng đá bình thường thì có làm sao? Chỉ khi nào cá độ mất tiền mới là chuyện đáng nói. Chơi game online cũng vậy. Công nghệ càng cao thì hậu quả càng khôn lường", kiếm khách tâm sự.

Tường Dương lời ký

Cuộc thi Võ Lâm Giai Thoại (VLGT) đã thu hút được cả ngàn bài viết dự thi trên toàn quốc được gửi đến ban tổ chức qua email hay thư tay bưu điện. Trong số đó nổi bật là truyện "x2" (một trong 2 giải Nhì) của tác giả mang bút danh Gia Anh.

Nhà văn Nguyễn Nhật Ánh đã nhận xét về các tác giả dự thi: "Mộng là mộng ảo nhưng tình là tình chân - bây giờ thì bạn nhận ra khi đánh thức nhân vật trong game cũng là khi bạn kích hoạt những cảm xúc trong lòng mình. Cả một thế giới của những mối giao hòa tình cảm thức dậy và chiếu rọi dưới bàn tay của bạn. Bạn nhận ra mình, đồng thời cũng nhận ra cả một cộng đồng phản chiếu trong trò chơi, và không ít mẩu chuyện bắt gặp dọc đường hành hiệp đã khiến bạn rưng rưng cảm động đến mức phải cầm bút viết ra..."

"x2" kể về một mối tình cảm động đến mức lý tưởng. Một nam cao thủ võ lâm trong một giây nhẹ dạ (theo quan điểm giang hồ) đã trao cho 1 nhân vật nữ

Trò chuyện với "cô nương Ngũ Độc"

Nhà báo Song Hà, tạp chí Nhịp Sống Số, là cây bút nữ Hà Thành đã đoạt giải Nhì cuộc thi Võ Lâm Giai Thoại. Trước thềm năm mới, TGVT-Thế Giới Game có cuộc trò chuyện với nữ cao thủ đầy tâm sự này.

Tác phẩm dự thi Võ Lâm giai thoại "Một cơn ảo mộng hay khúc tự tình của một cô nương ngũ độc" có ý nghĩa gì đối với 1 người cầm bút như chị? Đây là sự trải nghiệm, một bài viết "đi thi cho vui" hay có nó ý nghĩa nào khác?

Tôi viết theo đề nghị/gợi ý của một người bạn, và theo một góc độ nào đó cuộc thi này là một "cái cớ" để tôi được thể hiện trên mặt giấy những gì mình yêu thích từ một cuộc chơi.

Nói cách khác, đó là một nguồn cảm hứng thực sự và nếu không có cuộc thi, tôi vẫn viết về những điều mình đã trải nghiệm, những cảm xúc mà game mang lại. Có thể game rồi sẽ tàn, những bạn chơi cũng sẽ tan tác đâu đó trong cuộc đời thực ngoài kia, nhưng những khoảnh khắc vui - buồn, những chia sẻ mà nó mang lại thì vẫn còn đọng lại trong mỗi người chơi theo một cách nào đó, tôi nghĩ vậy.

Hiện tại chị đang chơi game gì? Vẫn Võ Lâm Truyền Kì? Vẫn chơi Ngũ Độc hay đã chuyển qua phái khác?

Hiện tôi vẫn chơi VLTK, có test thử qua vài phái khác như Thúy Yên, Côn Luân nhưng chủ yếu vẫn chơi acc Ngũ Độc của mình :D. Nói chung một phần do bận công việc, phần khác do "bản tính chung thủy", nhưng lý do chủ yếu là vì đánh quen tay rồi :)).

Chị có ý định viết thêm 1 truyện ngắn nào khác về game? Giả sử nếu chị định viết thì sẽ viết về vấn đề gì?

Nếu có thời gian và có hứng, có thể mình sẽ viết một truyện ngắn khác. Và lần này sẽ viết về những "gạch nối", một sự "link" cho những mối quan hệ từ thế giới ảo ra cuộc sống thật. Ở đó có những người bạn "thật", có những thất vọng, dối trá, có sự cả tin, có cả những kỷ niệm cảm động... Nhưng trên hết, đó là một cách cảm nhận của mình về một góc thế giới - một xã hội thu nhỏ. Có người tốt kẻ xấu và những rắc rối đan xen, nếu ai đạt đến "cảnh giới" tự chủ thì đó thực sự là một cuộc chơi hào hứng và nhiều xúc cảm!

Chị có thể chia sẻ một vài suy nghĩ và cảm nhận của riêng chị về game online VN?

Dưới góc nhìn của người làm báo, tôi thấy rằng G.O VN đang trong giai đoạn mới phát triển - người ta buộc phải làm quen với cả mặt tốt và mặt xấu của nó. Thêm những công việc mới, nội dung kinh doanh mới mang lại doanh thu cao, thêm một kênh giải trí cho giới trẻ... Đồng thời, thêm cả những hệ lụy xấu mà chúng ta cần ghi nhận: học sinh - sinh viên đắm đuối trong những phòng dịch vụ net, những game thủ thanh toán nhau ngoài đời hay những chuyện buồn, những bi kịch gia đình...

Nhưng về lâu dài tôi cho rằng game online VN sẽ tiếp tục phát triển theo hướng chuyên nghiệp hơn.

(không biết có phải là do game thủ nam điều khiển hay không) 1 bình Tiên Thảo Lộ, một vật phẩm trân quí. Mỹ nhân ấy đã không bán mà nghĩ ra 1 cách đặc biệt để tìm lại chàng anh hùng tốt bụng.

Chuyện của Gia Anh kể về một mối tình lý tưởng. Là bạn đọc, tôi đã có không ít thắc mắc về tác phẩm này. Chẳng hạn, cô gái đã "xin xỏ": "Lần này anh giúp em thì em không bao giờ quên, sẽ có ngày em biết anh!". Tôi cứ thắc mắc mãi về từ "biết" mà tác giả sử dụng - thật khó hiểu. Gia Anh giải thích: "Thật khó viết ở đây. Chả lẽ mình ghi là "Sẽ có ngày em tìm đến anh" - nghe sỗ sàng quá. Vì vậy, mình dùng từ "biết", ý muốn nói là cô gái đó sẽ nhớ đến chàng trai nọ".

Khi tham gia cuộc thi, Gia Anh đã là một cao thủ trong Võ Lâm Truyền Kỳ. Ý tưởng, suy nghĩ về game luôn có trong "khất cái" Gia Anh. Tác giả cho biết anh chỉ mất 1 giờ đồng hồ để hoàn tất tác phẩm - đáng kinh ngạc!

Giờ đây, dù công việc đời thực bận rộn nhưng Gia Anh vẫn trân trọng những giây phút đã dành cho game online. Vì vậy, chẳng có gì ngạc nhiên khi một bình Tiên Thảo Lộ vô tri vô giác cũng được tác giả miêu tả: "Một bình Tiên Thảo Lộ quen quen. Bình Tiên Thảo Lộ có vết trầy trên lưng đúng là của tôi... Chính nàng đang ngồi đó, bên bình Tiên Thảo Lộ của tôi với vết khắc 'Thương Thật Lòng x2'".

"x2" cũng là truyện về game duy nhất mà Gia Anh, một người đang hoạt động trong lĩnh vực văn chương - báo chí viết.

Giai thoại cuối

Thêm một câu chuyện tình yêu đầy nước mắt với kết cục có hậu. Tác giả bài viết này - khi đó đang làm cho một công ty dịch thuật - đã nhẩy cẫng lên sung sướng: giải Ba đồng nghĩa với 10 triệu đồng tiền thưởng. Nguyễn Chánh Quang sau đó đã về đầu quân cho VinaGame, nhập vai cập nhật nội dung (web editor) cho các trang web về các game của nhà phát hành này.

"Mình viết bài đó vào ngày hạn chót của thời hạn dự thi. Ý tưởng thì đã đến trước đó 2 ngày nhưng do bận việc quá nên đến hôm cuối cùng mới sực nhớ ra và chạy đến tiệm Net gõ một mạch và hoàn thành tác phẩm. Nội dung của câu chuyện này hoàn toàn được mình hư cấu, chứ "hổng" phải đời thực của mình", Quang cho biết.

Trước khi dự thi VLGT, Quang cũng từng cộng tác với một số báo như Mực Tím, Tiền Phong nhưng chủ yếu là viết về lứa tuổi học trò. "Giai thoại cuối" là truyện về game duy nhất mà Quang từng viết.

"Khi được giải gia đình mình có một chút khó khăn. Nhận được tin mình báo ngay cho ba mẹ. Đây là món tiền lớn nhất trong cuộc đời mà mình kiếm được", Quang tâm sự.

"Có lẽ không phải ai cũng đơn giản thúc ngựa vào giang hồ để tranh danh đoạt lợi. Đọc những bài viết chân thành và thú vị trong cuộc thi, tôi như nhìn thấy các bạn đang thúc ngựa vào thảo nguyên của lòng mình. Để phát hiện những bông hoa đẹp nở chúm chím lúc nửa đêm hay những hạt sương ban mai long lanh trên đầu ngọn cỏ. Ờ, nếu không như thế, những trò chơi dù hấp dẫn đến đâu cũng chẳng có bao lăm ý nghĩa!", chánh chủ khảo cuộc thi VLGT - nhà văn Nguyễn Nhật Ánh đã tâm sự như vậy.

Cuộc thi đã kết thúc hơn 2 năm nhưng đến nay những gì các tác giả gửi gắm về game online vẫn còn vang vọng. Đối với VinaGame đây là cuộc thi viết thành công nhất trong các cuộc thi viết mà nhà phát hành này từng tổ chức. Tuấn Anh cho biết cuốn tuyển tập các bài viết VLGT đã "hết sạch" và có thể sẽ tái bản lần nữa. Bạn đọc có thể đọc lại những tác phẩm VLGT trên trang *www.volam.com.vn*.

VLGT không chỉ là cuộc thi dành riêng cho game VLTK. Những nội dung mà cuộc thi tập hợp được là tiếng lòng chung của game giới, được "bất tử hóa" bởi mạng Internet toàn cầu. Bạn và tôi, cho dù làm game, làm báo về game hay chỉ thỉnh thoảng viết blog hay viết từng mẩu suy nghĩ về game trên các diễn đàn cũng đóng góp nội dung, ý nghĩa cho "võ lâm" từ ngòi bút hay bàn phím của mình. Biết đâu, ngày đầu Xuân, niềm hứng khởi mới sẽ thúc giục bạn làm một bài khai bút đầy bút lực!

YÊN KHÊ

Game giới & F2P

HÃY CÙNG NHÌN VÀO MÔ HÌNH "CHƠI MIỄN PHÍ" (FREE TO PLAY, VIẾT TẮT F2P) TỪ NHIỀU GÓC CẠNH.

THẾ GIỚI NÀY LÀ CỦA... F2P

Tết này hẳn các game thủ trong độ tuổi nhận lì-xì đang nghĩ đến cách "xử lí" số hồng bao "farm" được từ người thân và bạn bè. Còn những "gêm mờ" có công ăn việc làm hẳn đã lên kế hoạch mua vật phẩm để luyện công trong những ngày xả hơi, rảnh rỗi. Nhưng đâu đó, vẫn còn các "chuyên gia cày tiền" cũng đang "chờ thời" mùa năm mới: đổi các vật phẩm trong game (do chơi thường xuyên có được) để lấy các vật phẩm chỉ có thể mua được bằng tiền mặt (thông qua phương thức nạp thẻ). Đừng quên rằng đa số game thủ Việt đã, đang và sẽ đón giao thừa năm nay, năm sau và có thể là nhiều cái Xuân xanh nữa trong các thế giới F2P.

Không ai lạ gì với F2P. Khái niệm "chơi miễn phí" đã đến từ khá lâu với các tựa game như Guild Wars, rồi sau này là hàng loạt các game casual cùng các MMORPG như Thế Giới Hoàn Mỹ, Cửu Long Tranh Bá, Võ Lâm Truyền Kỳ được phát hành ở VN. Thậm chí, khái niệm trên còn "chưa là gì" nếu so với trường phái "chơi game không mất tiền" của không ít game thủ Việt. "Miễn phí" nghe thật "hay" nhưng chưa đủ với các game thủ trẻ tuổi còn đang đi học hay có thu nhập thấp. Nếu bước vào thế giới F2P, bạn sẽ gặp nhiều game thủ vỗ ngực tự hào xưng là "Tớ chưa bao giờ phải nạp tiền mua thẻ" hay "Tớ chỉ farm tiền đủ để mua thẻ chơi game chứ không bán lấy tiền tiêu". Đại đa số game thủ Việt còn "ngây thơ" nên đã nhanh chóng tiếp thu "vô số tội" để tránh phải trả tiền như chơi ăn gian (bot, hack, crack) hay đành phải bỏ thật nhiều thời gian cày cuốc kiếm tiền ảo đế bán lấy VND nạp thẻ... Mô hình kinh doanh F2P chính là giải pháp của các nhà phát hành và phát triển trước những vấn đề trên. Các game online mới sẽ tiếp cận với game giới "ngọt" hơn. Game thủ cũng không phải bỏ trước một khoản tiền đáng kể để mua hộp game với các mã đăng ký bên trong.

CHÀO MỪNG ĐẾN VỚI F2P!

Game trực tuyến chạy trên các máy chủ dịch vụ là giải pháp chống nạn ăn cắp bản quyền, băng đĩa lậu được các công ty Hàn Quốc như NCSoft, Nexon tiên phong ứng dụng. Nhưng rồi sau đó, mặc dù Hàn Quốc đã có những MMORPG có hàng triệu người đăng ký chơi trả phí hàng tháng như Lineage, cuối cùng cũng chuyển về mô hình F2P, thu tiền từ các giao dịch nhỏ lẻ (microtransaction) như KartRider và Maple Story. Mô hình này đến nay đã thuyết phục được các nhà phát hành Âu, Mỹ khi vào thị trường châu Á với những tựa game mới như Fifa Online (EA), Counter Strike Online (Valve) và Companies of Heroes Online (THQ).

Một trong những "học trò" xuất sắc của trường phái F2P chính là ZT Online, mà còn được biết đến ở VN với cái tên Chinh Đồ. Ở Trung Quốc, ZT Online vô cùng nổi tiếng với 10 triệu người chơi cùng doanh số trung bình hàng tháng tính trên đầu game thủ là 40USD. Nhờ đó, Giant Interactive đã trở thành một trong những nhà phát hành game trực tuyến làm ăn có lãi nhất ở Trung Quốc.

ZT Online kinh doanh theo mô hình F2P, tập trung vào cách chơi đối kháng (pvp). Người chơi không chỉ có thể lấy đồ trên người đối thủ bị họ đánh bại mà các nhân vật yếu trong game còn thường xuyên phải đề phòng nạn "ba bị chín quai" - bắt cóc đòi tiền chuộc. Nhiều khi chủ nhân các nhân vật trong game phải ngậm ngùi đứng ngoài cuộc chơi, câm nín khi nghe tiếng "char" (nhân vật) khóc! Ngoài ra, trong ZT Online, bạn khó có thể trao đổi đồ đạc với người chơi khác; vũ khí không rơi ra từ quái vật bị bạn hạ gục mà chủ yếu rơi ra từ các hộp châu báu (treasure chest) phải mua bằng tiền thật từ nhà phát hành. Đây là 1 kiểu quay xổ số vì chỉ có một tỉ lệ nhỏ các hộp mở ra được vũ khí "ngon". Hằng ngày, ZT Online tặng quà cho những ai mở được nhiều hộp nhất hay nói cách khác - người bỏ ra nhiều tiền "thật" nhất để có hàng xịn hơn bình thường. Dường như mô hình kinh doanh F2P cổ súy cho "sở thích" tiêu tiền thật để có được lợi thế trong game.

ZT Online chỉ là 1 ví dụ. Webgame RuneScape là một mô hình khác với cách đăng ký chơi theo kiểu trả tiền hay

miễn phí ngay từ khi người chơi bắt đầu nhập cuộc. Nếu đăng ký chơi theo kiểu trả tiền bạn sẽ nhận được nhiều nhiệm vụ thử thách hơn, vào được nhiều vùng đất mới, có nhà cửa trong game và có thêm những kỹ năng đặc biệt. Được biết, trong RunScape, cứ 6 người chơi thì có 1 người chọn cách chơi đăng ký trả tiền và điều này làm cho nhà phát hành game yên tâm vững bước về mặt doanh số. Thêm một ví dụ của webgame chiến lược trực tuyến Travian: nếu muốn điểm tấn công +10 hay khả năng sản xuất gỗ tăng 25% trong vòng 1 tuần, phải trả tiền; hay người chơi có thể mua giao diện Travian Plus cho phép điều khiển chơi game hiệu quả hơn. Phong trào webgame tại VN cũng đang nở rộ và các nhà phát triển, phát hành cũng đi theo con đường của Travian.

ĐỘNG ĐẾN THIẾT KẾ GAME

Lời hứa hẹn của F2P đối với các nhà kinh doanh game là "nếu như game thủ kết game nào thì cuối cùng họ sẽ bỏ tiền vào thú vui mới đó". Tuy nhiên, thiết kế được những game F2P đạt được "cảnh giới" như trên không phải chuyện dễ dàng. Những thách thức của F2P khiến các nhà thiết kế hiểu rằng họ đã từng "may mắn" thế nào khi thực hiện các dự án phát triển game tính phí định kỳ (hàng tháng) như WoW, Võ Lâm Truyền Kỳ,...

Đối với 1 game tính phí không đổi định kỳ, những nhà kinh doanh game (nhà thiết kế phát triển, nhà phát hành, nhà vận hành) chỉ tập trung vào 1 việc: tối đa hóa chất lượng nội dung game - chơi càng vui, càng hấp dẫn thì càng tốt. Nhưng đối với game F2P, nhà thiết kế phải "nát óc" để tạo ra nội dung chơi miễn phí đủ vui và hấp dẫn để thu hút người chơi mới; nhưng không "quá vui" để người chơi còn có chỗ mong muốn nhiều hơn, mong muốn những thứ mà họ sẽ phải... mua. Vì thế, bất kỳ quyết định nào về mặt thiết kế sẽ ảnh hưởng tới những quyết định kinh doanh, giữa nội dung "free" và nội dung phải trả bằng tiền. Ranh giới giữa kinh doanh và thiết kế game đã trở nên lu mờ hơn bao giờ hết. Vâng, trong một thế giới mà bất cứ yếu tố nào trong game cũng được dùng để moi tiền thì nhà thiết kế và nhà kinh doanh có gì khác nhau?

Trực tiếp hay gián tiếp, các vật phẩm trong game đều mang lại lợi thế cho những kẻ lắm tiền. Chính điều này làm nản lòng những ai không muốn bỏ tiền quá nhiều để chơi game. Thậm chí "người giàu cũng khóc" khi họ nhận thấy có những game "móc túi" họ quá nhiều theo một cách vô lí. Trong thế giới F2P, các nhân vật "bần cùng" không chỉ lừa, xin mượn những vật phẩm khó kiếm trong game phải mất nhiều thời gian săn lùng, mà còn nhắm tới những vật phẩm chỉ mua được bằng tiền. Sự phức tạp của xã hội trong game càng tăng khi xuất hiện các vật phẩm mua bằng tiền thật.

Có lẽ điều đáng khen (hay đáng sợ?) của mô hình F2P là nó đã thực sự hút được những kẻ có tiền vào cuộc chơi, những người đi làm, có thu nhập. Điều này đồng nghĩa với việc game giới có những kẻ mạnh vì có nhiều thời gian (những bạn trẻ chưa đi làm) và những kẻ mạnh vì tối thiểu có... tiền lương hàng tháng. Kẻ lắm thời gian có thể trở thành kẻ lắm tiền do họ "phất" lên nhờ bán những món đồ khó kiếm trong game mà tiền cũng chưa chắc mua được, ngoại trừ phải có... thật nhiều tiền. Và có lẽ cuối cùng, phải chăng chủ yếu trong thế giới F2P sẽ chỉ còn tồn tại những "phú ông thời gian" chơi game để kiếm đồ, bán lấy tiền rồi chơi tiếp và các "đại gia" sẵn sàng mua vui bằng tiền. Còn nhưng tay chơi "nửa nạc nửa mỡ" thì đành chấp nhận sống cuộc đời game bình dị hay bỏ qua game khác tìm một điều gì đó mới mẻ hơn. Nhưng có lẽ có "cân đẩu vân" đến chân trời góc biển nào đi nữa thì game thủ online - già hay trẻ, giàu hay nghèo - cũng khó thoát khỏi "bàn tay" F2P.

GIẢI PHÁP THỊ TRƯỜNG TỰ DO

Dù sao thì tiền cũng không phải là tất cả. Ngay cả nếu như các nhà phát hành quá ham hố tìm cách moi tiền game thủ thì chính họ sẽ bị phản pháo. Các nhà phát hành vẫn phải liên tục hạ giá các "cash item" (vật phẩm mua bằng tiền thật). Chẳng hạn, Quang Minh DEC hạ giá phù hoàng kim từ 10 kim nguyên bảo (tương đương 10.000 đồng) xuống còn 6000 KNB trong game Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM). Còn Giant Interactive đang phát triển phiên bản ZT Online chơi theo dạng đăng ký để tránh tiếng xấu là game này chỉ dành cho những kẻ "tung tiền mua đẳng cấp", hướng đến tầng lớp trung lưu của xã hội Trung Quốc.

Một trong những cách để cân bằng thị trường game chính là hệ thống song bản vị (vận hành song song 2 loại tiền tệ cùng lúc) do các công ty Hàn Quốc tiên phong ứng dụng. Một loại là tiền ảo được thiết kế sẵn trong game; loại còn lại là tiền có được do dùng tiền thật nạp thẻ. Bởi vì các món đồ trong game thường đòi hỏi phải tiêu tốn chi phí bằng tiền nạp thẻ lẫn tiền ảo nên các game thủ giàu tiền hay giàu thời gian sẽ phải luôn trao đổi với nhau.

Cơ chế song bản vị sẽ giúp game cân bằng. Nếu có quá nhiều "nông dân" cày cuốc, lượng tiền ảo sẽ nhiều và tất nhiên sự cạnh tranh càng lớn, vì thế nhiều người có xu hướng dùng tiền thật để mua tiền ảo. Nếu có quá nhiều kẻ giàu vào game, thì cầu sẽ tăng và vì thế sẽ đẩy giá hàng (tiền ảo) tăng lên. Có lẽ những thế giới ảo được thiết kế "phức tạp" y như "đời thật" như vậy lại có sức hút một lượng người chơi vì tính "xã hội thực" trên thế giới ảo của nó.

Granado Espada thậm chí còn vận hành cơ chế tam bản vị với 3 loại tiền: vis (tiền ảo của thế giới ảo Granado Espada), feso (một loại tiền ảo khác chỉ kiếm được từ một số hang động đặc biệt) và GP (tiền nạp thẻ).

Trong thời buổi kinh tế toàn cầu suy thoái, F2P tiếp tục là mô hình kinh doanh phù hợp. Tuy nhiên, thành công của một game trực tuyến - trên quan điểm lợi nhuận và tính phổ thông - chủ yếu dựa vào khả năng phối hợp nhuần nhuyễn giữa mô hình kinh doanh và thiết kế game.

YÊN KHÊ

2008 là một năm bất ngờ với nhiều nỗi niềm trong lòng cộng đồng thể thao điện tử toàn cầu (eSports). Nhiều tên tuổi, thương hiệu uy tín như Championship Gaming Series (CGS), EGM (Electronic Gaming Monthly), Trevor "Midway" Schmidt đã phải thay đổi theo thời cuộc. e-Sports không tránh khỏi ảnh hưởng bởi cuộc thăng trầm của kinh tế toàn cầu. "Đạo" e-Sports mà không có "thực" (các nhà tài trợ, kinh phí tài chính) cũng đành tạm chấp nhận số phận. Nhưng chính những mất mát đó lại là "vốn sống" đắt giá cho cộng đồng e-Sports trên con đường phát triển.

Trong năm 2008, e-Sports Việt Nam lại khởi sắc. Nếu như bóng đá Việt Nam tự hào đã đánh bại Thái Lan tại giải AFF thì chúng ta cũng có thể tự hào với thành quả của Tô Trung Hiếu trên sân cỏ "điện tử" Fifa Soccer 2008: đứng hạng 3 WCG Asia 2008 và sau đó đứng đầu vòng bảng WCG Grand Final 2008 tại Cologne, Đức. Trên chiến trường Sudden Attack (game Biệt Đội), clan Q9.Gaming đã cầm chắc một tấm vé tham dự giải đấu ESWC năm nay. Còn trên đấu trường Warcraft Dota AllStars, clan StarBoba lần đầu tiên vô địch châu Á một cách thuyết phục. Nhưng e-Sports Việt Nam vẫn còn đó những bài toán "đầu tiên" mà cả thế giới đang gặp phải.

Năm cũ qua đi và năm mới cũng đã đến, đây là thời gian chúng ta hãy cùng suy nghĩ về 10 sự kiện nổi bật nhất đã diễn ra trong 2008.

10 sự kiện thể thao điện tử thế giới 2008

10

Dr.Pepper và Major League Gaming

Mở đầu là một tin vui đối với những tín đồ của eSport: Một công ty tiếp thị quốc tế đã đưa ảnh của Tom "Tsquared" Taylo của team Str8 Rippin - vô địch MLG Champion HALO trên nhãn hiệu của một loại chai do Dr.Pepper sản xuất. Đây là sản phẩm đầu tiên trên thế giới lấy nhãn hiệu là một game thủ nổi tiếng. Tính đến đầu năm 2009, xấp xỉ 175 triệu chai Tsquared đã được sản xuất và được phân phối đến các quốc gia trên khắp thế giới. Và thông báo này đã được đăng trên tờ New York Times của Mỹ.

9

ESPN hợp tác với MLG

Cuối tháng giêng, MLG tuyên bố sẽ cộng tác với kênh thể thao lớn nhất trên thế giới, đó là ESPN. Theo như thỏa thuận giữa ESPN và MLG thì ESPN sẽ là nơi đưa ra những tin tức nóng hổi nhất do MLG cung cấp, bao gồm cả độc quyền về Steam, kết quả các trận đấu và các số liệu thống kê. Ngoài ra, MLG sẽ cung cấp video về các trận đấu hay và phát trên kênh ESPN.

ESPN
THE TOTAL SPORTS NETWORK

8 ESL đến với Mỹ

Hệ thống giải The Electronic Sports (ESL) là một trong những hệ thống giải lớn nhất, có uy tín nhất, hầu hết các giải được tổ chức tại châu Âu, bao gồm Extreme Master, WC3L và ESL Pro and Major Series. Trong khi hệ thống CAL không thể hoạt động, mọi người đều đặt rất nhiều hi vọng vào hệ thống ESL, nhưng phải đến tháng 7 năm nay thì "cánh buồm" ESL mới vượt Đại Tây Dương tới Mỹ. Họ đến mang theo giải Extreme Master được tổ chức ở Los Angeles và Montreal, ngoài ra còn có US Continental Finals tổ chức ở Philadelphia. ESL đã mang cho khu vực Bắc Mỹ một luồng sinh khí mới và sự kiện này xứng đáng đứng ở vị trí thứ 8.

6 ESWC không còn sự tài trợ của nVidia

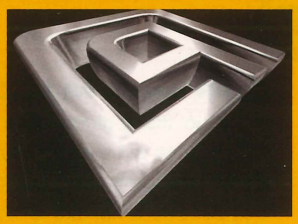
Sau khi CGS bị ngưng hoạt động và tình hình tài chính trên thế giới đang bị suy thoái, các nhà tài trợ eSport trong năm 2009 sẽ ít dần đi và hàng loạt các giải đấu sẽ bị cắt giảm tài trợ.

Chẳng ai giải thích cho sự cố này, vậy tương lai của eSport sẽ như thế nào? CGS là một ví dụ điển hình nhất, họ đã hoạt động rất hiệu quả nhưng cuối cùng CGS vẫn không thể tiếp tục hoạt động được nữa. Hầu như các nhà tài trợ lớn không nhìn thấy bất kì một tín hiệu khả quan nào trong lĩnh vực eSport.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

7 CPL Saga

Hệ thống CPL đã quá nổi tiếng trong cộng đồng eSport thế giới, không hề thua kém các giải đấu khác. Nhưng do sự kinh doanh và hiệu quả quản lý nên họ đã để mất đi niềm tin của cộng đồng, đó cũng là một kết quả tất yếu. Mặc dù tổ chức vẫn có nhiều thiếu sót nhưng CPL đã được mua lại bởi một nhóm đầu tư của UAE (Các Tiểu Vương Quốc Ả Rập) hồi tháng 8/2008. Ban quản lí mới cũng không thể "kín tiếng" trong một thời gian dài, và đã tuyển người hồi tháng 10/2008 cũng như vạch ra kế hoạch mới cho 2009. Không dừng lại ở đó, họ đã mua lại hệ thống CAL bằng tiền mặt và dự định sẽ xây dựng lại một hình ảnh mới của chính mình.

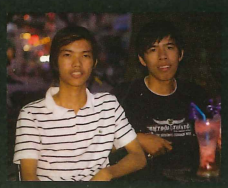


5 Trevor "Midway" Schmidt với lộ trình mới

Có lẽ không phải nói thêm một từ nào nữa về những gì mà anh ấy đã làm cho cộng đồng eSport trong thời gian qua. Có thể nói anh chính là người đã đặt nền móng cho eSport – một cây đại thụ, và ngày hôm nay chúng ta có được website Gotfrag.com là do công của anh đã sáng tạo ra. Midway có những tính toán sâu xa, dường như có thể lường trước được những rủi ro có thể xảy ra nên anh đã khắc phục mọi vấn đề gặp phải một cách nhanh nhất và hiệu quả nhất. Anh luôn là một phần không thể thiếu được của Gotfrag, sự ra đi của anh không chỉ ảnh hưởng riêng đến Gotfrag mà còn cả cộng đồng eSport nói chung, mất đi một người tiên phong và luôn là hình mẫu để chúng ta noi theo. Cám ơn anh Trevor "Midway" Schmidt.

Chờ tài trợ cho ESWC 2009

Với chiến thắng đáng nể trong vòng chung kết toàn cầu bộ môn Sudden Attack năm 2008 qua, Q9.Gaming cầm chắc chiếc vé tham dự ESWC khi vòng chung kết toàn cầu của giải đấu này được tổ chức tại Hàn Quốc vào tháng 5/2009. Tuy nhiên, Long.Spirit, đội trưởng Q9.Gaming cho biết đang tìm nhà tài trợ cho đội sang Hàn Quốc.



4

2008 – năm của mTw

Trong lịch sử của nền eSport nói chung và của nền Counter Strike 1.6 nói riêng, chưa có một team nào có thể thống trị trong một khoảng thời gian lâu đến thế, năm 2008 là một chuỗi vô địch của mTw, trong đó có cả chức vô địch đại hội game lớn nhất toàn cầu - World Cyber Games 2008 tổ chức tại Cologne Đức vừa qua. Các thành viên của mTw là các thành viên cũ của team NoA, họ đã tham gia đội hình của mTw vào năm 2007, là một tập thể đoàn kết và chúng ta có thể thấy họ đã thể hiện như thế nào trong quá khứ. Đầu năm, họ khởi đầu khá chậm chạp, chỉ đứng ở vị trí thứ 5 tại giải SEC 2008 (fnatic vô địch), sau đó là một chuỗi ngày thi đấu thành công: Vô địch ESWC Masters, World eSport Master và WCG 2008. Họ đã kiếm được hơn 130.000USD trong năm nay và trở thành đội game kiếm được nhiều tiền thưởng nhất năm 2008.

2

Sự sụp đổ của CGS

Hệ thống giải The Championship Gaming Series sụp đổ là một trong những sự kiện lớn nhất trong năm 2008, đây là hệ thống giải lớn nhất thế giới với số tiền thưởng khổng lồ lên tới con số 1.000.000USD cho đội vô địch. Sự sụp đổ này là một điều tất yếu đã được dự đoán trước, nhưng sự kiện này không chỉ ảnh hưởng đến cộng đồng eSport mà còn ảnh hưởng đến rất nhiều nhân viên làm việc cho CGS. Lý do họ đưa ra khi ngưng hoạt động CGS là không còn các nhà tài trợ, các đối tác tài năng và không có đủ tài chính để có thể tiếp tục duy trì.

1

e-Sports đang "lột xác"

Tất cả các sự kiện trên nói lên điều gì? Đó là eSport đang chỉnh dần về đúng "quĩ đạo" của mình. Chúng ta đã khởi đầu cộng đồng e-Sports với những niềm đam mê tự nhiên, chân thành. Ngày nay, có thể cộng đồng e-Sports không còn những giải đấu, những sự kiện, phương tiện hoành tráng như năm nào nữa nhưng điều đó không có nghĩa là e-Sports ngừng phát triển. "Lột xác" dĩ nhiên là đau đớn nhưng nhờ vậy mới có thể trưởng thành và mạnh mẽ.

Nguồn tham khảo: www.gotfrag.com

3

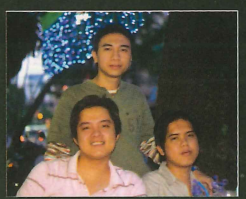
EG và coL

Năm qua nền CS 1.6 thế giới đã chứng kiến nhiều biến động xảy ra, vừa qua là sự kiện team 3D từ CS:S trở lại thi đấu CS 1.6 mang theo một đội hình toàn sao hiện đang thi đấu cho Jax Money Crews gồm: fRoD, Warden, Ksharp, Method, Volcano.

Bây giờ lại đến lượt coL quay trở lại CS 1.6 và gia nhập đội hình của EG ngày 13/12/2008. Đội hình mới của EG bao gồm 4 thành viên cũ của coL và thần đồng n0thing. Ngay lập tức, tin này đã được đưa trên tất cả các trang nhất của các tờ báo eSport nổi tiếng trên thế giới, và người ta hi vọng EG sẽ làm nên điều kì diệu tại các đấu trường và lấy lại được hình ảnh của người Mỹ trong làng CS 1.6.

Đánh bại vô địch WCG 2008

Trong giải ADC Asia 2008 vừa qua, đội StarBoba của Việt Nam đã đánh bại đội vô địch ImpreZa của Singapore; trước đó, ở vòng bán kết StarBoba cũng đã qua mặt KingSurf, vốn vừa hợp nhất với Zenith - đội vô địch WCG Grand Final 2008. Hiện StarBoba có 7 thành viên và tập luyện thi đấu tại TP.HCM. ADC Asia Season II là giải đấu Dota lớn nhất qua mạng của châu Á, do Garena tổ chức.



Cyzone - trung tâm game "top" Việt Nam

Một trung tâm game lớn và hiện đại nhất Việt Nam dự kiến sẽ đi vào hoạt động tại quận Đống Đa, Hà Nội vào đầu năm 2009 với tên gọi Cyzone. Trung tâm có khoảng 200 PC cấu hình mạnh chưa từng có tại bất cứ trung tâm nào.

Cấu hình máy dành cho khách chơi game: BXL Intel DualCore E5200, BMC MSI G31-F Gigabyte LAN, RAM 2GB, VGA MSI ATI HD4670, màn hình LCD BenQ 19" Wide 2ms.

Tin tưởng với sự khai mào đầu xuân Cyzone sẽ đem lại luồng gió mới cho thị trường cung cấp dịch vụ chơi game.

Fifa Online 2 thương mại hóa

EA SPORTS™ FIFA Online 2 đã chính thức bước vào giai đoạn thương mại hóa từ chiều 8/1/2009 sau hơn 2 tháng ra mắt. Trò chơi cũng bắt đầu bán ra các vật phẩm mới hỗ trợ các đội bóng như tăng điểm kinh nghiệm cho nhà quản lý, cầu (thủ môn, trung vệ, tiền vệ, tiền đạo) và cả các thẻ đổi tên sang màu xanh (được tiền LP).

CSP trở lại

Sau một thời gian nâng cấp phiên bản mới, cổng game CSP chuyên cung cấp dịch vụ chơi game Counter-Strike trên hệ thống các máy chủ lớn, chuyên nghiệp có quản lý đầu tiên tại Việt Nam. CSP đem lại những tính năng ưu việt về tính tương tác của hệ thống như: Tích lũy điểm kinh nghiệm (XP) và kỹ năng (FP), hệ thống phân cấp bậc, kết nối trực tiếp vào các máy chủ thông qua website, hệ thống đội chơi - bang hội... Theo thông tin được tiết lộ từ ban quản trị hệ thống CSP, phiên bản mới sẽ được chính thức ra mắt phục vụ các bạn yêu thích game Counter-Strike vào đầu năm âm lịch Kỷ Sửu.

Để chơi trên CSP, bạn chỉ cần đăng ký một tài khoản duy nhất tại *http://csp.elive.vn.*

Robo Đại Chiến

Ngày 28/12/2008 vừa qua nhà phát hành SaigonTel đã giới thiệu game mới sẽ phát hành trong năm 2009, đó chính là Zero Online - Robot Đại Chiến, game về đề tài robot đầu tiên tại Việt Nam.

Zero Online là một trò chơi Khoa Học Viễn Tưởng trực tuyến hoàn toàn miễn phí được phát triển bởi công ty NetDragon - Trung QuốcTrang web chính thức của Zero - Robot Đại Chiến chính thức ra mắt vào ngày 3/1/2009 tại địa chỉ *http://zero.eplay.vn*

Ra mắt game Linh Vương

Ngày 5/1/2009, tại Hà Nội, VTC Game ra mắt webgame Linh Vương - Nhất Thống Thiên Hạ, Thỏa Mộng Bá Vương. Hoàng Thùy Linh được chọn làm đại diện cho game này. Lấy bối cảnh là thế giới bi hùng thời Tam Quốc, mỗi người chơi sẽ bắt đầu từ một thành trì nhỏ, qua thời gian để xây dựng binh hùng tướng mạnh qua đó để xưng bá thiên hạ. Webgame Linh Vương (địa chỉ http://linhvuongzooz.vn) được chuyển thể từ phiên bản tiếng Trung Quốc là Binh Lâm Thành Hạ (binh đến chân thành) của công ty Thiên Cực Phong.

SaigonTel ra mắt Eplay

Bắt đầu từ 13h ngày 25/12/2008 cổng Thông Tin Eplay chính thức ra mắt cộng đồng game thủ thay thế cho trang SaigonTel Passport qua địa chỉ www.eplay.vn. Cũng giống như trang SaigonTel Passport trước đây, khi đến với Eplay bạn có thể theo dõi được tất cả thông tin giới thiệu về các game online do SaigonTel phát hành đồng thời là những chương trình, sự kiện, cuộc thi đang diễn ra trong lẫn ngoài game. Chỉ cần đăng ký 1 tài khoản tại Eplay, các game thủ có thể quản lý được tất cả các tài khoản game của SaigonTel phát hành, không những thế còn sử dụng tài khoản này tại các diễn đàn mà không cần phải đăng ký thêm. Đối với những game thủ đã có tài khoản SP thì bạn chỉ việc tiếp tục tài khoản này trên Eplay mà không cần phải đăng ký lại.

Tiên Lữ Kỳ Duyên

FPT Online cho biết hơn một triệu game thủ Thiên Long Bát Bộ đã chính thức được cập nhật phiên bản Tiên Lữ Kỳ Duyên vào ngày 26, 27/12/2008. Phiên bản Tiên Lữ Kỳ Duyên là một trong những cập nhật lớn nhất của game Thiên Long Bát Bộ trong năm 2008. Theo đó, một trang web được giới thiệu phiên bản này cũng được ra mắt tại địa chỉ: *http://tl.gate.vn/Version/TienLuKyDuyen/*. Chương trình lớn đầu tiên của phiên bản mới là "108 anh hùng Thiên Long Bát Bộ" được kéo dài từ ngày 26/12/2008 đến 26/1/2009. Theo đó, sự kiện sẽ chọn ra 4 game thủ đầu tiên sở hữu 1 trong 4 vật phẩm khác nhau thuộc bộ Tứ Đại Thần Khí để trao giải thưởng bằng hiện vật thật. Giải thưởng dành cho mỗi game thủ may mắn sẽ là 1 mô hình thần khí bằng vàng. Sáng ngày 26/12, trung tâm Game Online cũng cho phát hơn 3000 thẻ Tân Phú Tài Phú và Thẻ Gate với nhiều mệnh giá khác nhau cho game thủ tại trụ sở Cty FPT Online. Đây là một trong những hoạt động chào mừng năm mới cũng như đón mừng Phiên bản mới.

Trường Giang lại vô địch

Sau gần 3 tháng tranh tài quyết liệt, giải đấu game online toàn quốc "Thiên Hạ Đệ Nhất Bang" lần 4 do trò chơi trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ do VinaGame tổ chức đã kết thúc với vinh quang một lần nữa thuộc về cụm máy chủ Trường Giang, một ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch tại giải lần 4 ngay từ vòng loại và đồng thời cũng đang là đương kim vô địch lần 3 của giải đấu game trực tuyến lớn nhất tại Việt Nam này. Phần thưởng ngoài game có giá trị trên 5.000 Kim Nguyên Bảo (trị giá khoảng 75 triệu đồng) và những vật phẩm quý hiếm trong game như một chiếc nhẫn Càn Khôn Giới Chỉ cộng 2 kỹ năng, cặp nhẫn Vô Danh Giới Chỉ, 15 bộ trang bị Hoàng Kim quý hiếm, 8 chiến mã quý hiếm Phiên Vũ cấp 150. Bên cạnh đó là những giải thưởng trang bị quý khác: bộ trang bị Hồng Ảnh 100% may mắn, An Bang Liên Đấu, Ngựa Bôn Tiêu cấp 120, Huyền Chân Đơn v.v.

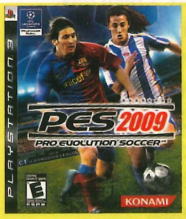
Vương Kim Sơn vô địch giải "tứ hùng" các diễn đàn công nghệ

Giải thi đấu game trên MTXT sử dụng công nghệ vi xử lý Intel Centrino 2 đã khép lại sau vòng chung kết đầy quyết liệt và kịch tính diễn ra trong ngày thứ Bảy 20/12/2008. Tham dự là đại diện của 4 diễn đàn CNTT VN bao gồm: HandheldVN, VOZ, DDTH và Amtech. Vòng loại đã diễn ra trong các ngày cuối tuần từ 19/11/2008 và kết thúc là ngày chung kết 20/12/2008 tại KS.Majestic, TP.HCM. Các ứng cử viên của chức vô địch cuối cùng cũng "lộ diện" là các gosu của làng thể thao điện tử VN. Trong ngày chung kết, người xem cứ nghĩ đây là cuộc đọ sức hy hữu giữa clan 3H của TP.HCM và clan pro.A của HN. Cuộc đối đầu này cũng là điều dễ hiểu vì nội dung thi đấu không bao gồm các bộ môn bắn súng FPS mà chỉ có Fifa 2008 và Need For Speed: Pro Street. Cuộc thi diễn ra trên các MTXT chơi game của hãng MSI. Game thủ Vương Kim Sơn, đại diện của diễn đàn Amtech, đã giành chiến thắng chung cuộc sau khi vượt qua 7 game thủ xuất sắc khác. Giải thưởng cho nhà vô địch là một chiếc MTXT MSI GX620 sử dụng công nghệ vi xử lý mới nhất Intel Centrino 2.

Kết quả chung cuộc (tính trên tổng điểm của Fifa Soccer 2008 và NFS: ProStreet):

1. Vương Kim Sơn
2. Nguyễn Thành Long
3. Nguyễn Ngọc Hải
4. Phạm Khắc Việt
5. (Đồng hạng) Ông Khánh Long và Bùi Lê Dũng
6. Nguyễn Trung Hiếu
7. Nguyễn Hồng Minh.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP: 3 triệu 7 (Tặng kèm 300 Game) / XB360 Arcade: 6 triệu (Bảo hành Red Ring 6 tháng)
WII: 5 triệu / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 5 / PS3 80GB: 7 triệu 2

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ (400 games)
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

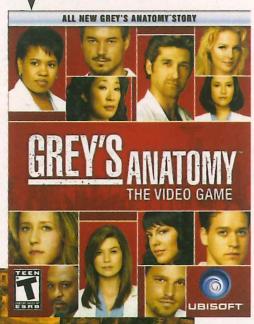
Chi nhánh Hotgame tại Hải Phòng: Số 100 đường Đại học dân lập Hải Phòng (Điện thoại: 0915.559.664)

EA mang game của Hasbro lên Xbox Live Arcade

EA lên kế hoạch phát hành một loạt game dưới nhãn hiệu Hasbro Family Game Night như Boggle, Battleship, Yahtzee, Connect Four qua Xbox Live Arcade. Hầu hết trò chơi này đều có tính năng chơi phối hợp "Party Mode".

Làm bác sĩ trong Grey's Anatomy

Ubisoft công bố đã ký thỏa thuận với ABC Studios để phát triển một tựa game dựa theo xêri chương trình y khoa truyền hình Grey's Anatomy. Theo đó, Grey's Anatomy: The Video Game sẽ mang đến vai diễn bác sĩ cho game thủ với đầy đủ công việc và mối quan hệ, kể cả khả năng cầm dao mổ.



Những tựa MySims mới

Electronic Arts cho biết dòng MySims sẽ có thêm 2 tựa mới là MySims Party và MySims Racing cho 2 hệ máy Wii và DS. Riêng phiên bản MySims Racing trên DS sẽ hỗ trợ chơi mạng 4 người qua Nintendo Wi-Fi.

Hearst Corporation mua 1UP, EGM ngừng xuất bản

Bản in tháng 1/2009 sẽ là ấn phẩm cuối cùng của tạp chí Electronic Gaming Monthly sau khi Hearst Corporation mua lại 1UP từ Ziff David. Chi phí tăng, doanh số quảng cáo và lượng độc giả sụt giảm là những nguyên nhân chủ yếu khiến Electronic Gaming Monthly chấm dứt 20 năm tồn tại.

Halo Wars chuẩn bị demo

Microsoft cho biết bản demo của trò chơi RTS Halo Wars do Ensemble phát triển sẽ được tung lên Xbox Live vào ngày 5/2 tới. Phiên bản chính thức ra mắt ngày 28/2.

Thương mại hóa Flashback Map Pack qua Xbox Live

Gói bản đồ bổ sung Flashback Map Pack, trước kia chỉ cung cấp miễn phí (dưới dạng tải về) cho khách hàng mới của Gears of War 2, đã được bán chính thức qua Xbox Live. Flashback Map Pack có mức giá 400 điểm Microsoft (khoảng 5USD), gồm 5 bản đồ của phiên bản đầu tiên Gears of War được làm lại là Canals, Gridlock, Mansion, Subway và Tyro Station.

Fable 2 có gói tải về đầu tiên

Nội dung tải về đầu tiên của trò chơi nhập vai hành động Fable 2 (Xbox 360) được nhà phát triển Lionhead phát hành vào ngày 13/1 với mức giá 800 điểm Microsoft (khoảng 10USD). Đáng chú ý ở gói tải về này là vùng đất mới Knothole Island cùng 3 vòng dungeon, bên cạnh các loại vật dụng và vũ khí mới như Knight's Boots, Assassins Gloves hay Weight Loss Potion.

Dawn of War 2 công bố cấu hình

Relic chính thức đưa ra cấu hình tối thiểu cho trò chơi RTS nổi tiếng Warhammer 40,000 Dawn of War 2 như sau: P4 3,2 GHz, RAM 2GB, VGA 128MB NVIDIA GeForce 6600GT/ ATI X1600 (hỗ trợ Shader Model 3.0). Bản thử nghiệm bete mục chơi multiplayer (gồm 4 chủng tộc và 5 màn chơi) của Dawn of War 2 sẽ được Steam cung cấp rộng rãi từ ngày 28/1, riêng những ai từng mua bản mở rộng Soulstorm sẽ được chơi từ ngày 21/1. Phiên bản chính thức của Dawn of War 2 được dự kiến phát hành vào ngày 23/2 sắp tới.

Aliens: Colonial Marines "còn sống"

Sega xác nhận trò chơi bắn súng Aliens: Colonial Marines vẫn đang trong quá trình sản xuất bất chấp vài rắc rối nảy sinh từ nhà phát triển Gearbox Software. Game sẽ ra mắt trên PC, Xbox 360 và PS3 vào quý 1 năm nay. Alpha Protocol, trò chơi nhập vai do Obsidian phát triển, cũng nằm trong kế hoạch phát hành vào quý 1 của Sega.

Way of the Samurai 3 lên Xbox 360

Tựa game hành động phiêu lưu Way of the Samurai 3 của nhà phát triển Acquire sẽ có mặt trên Xbox 360 tại Nhật – theo thông tin từ nhà phát hành Spike. Đây là lần đầu tiên dòng Way of the Samurai ra mắt trên Xbox 360 bởi hai phiên bản trước đều được phát hành cho PS2. Trước đó vào tháng 11/2008, phiên bản dành cho PS3 đã có cuộc ra mắt rất ấn tượng cũng tại Nhật.

myMYM.com
Official English PGL
COVERAGE
ESL PGL

Galactic Adventures mở rộng Spore

Electronic Arts xác nhận phiên bản mở rộng đầy đủ đầu tiên của trò chơi Spore do EA Maxis thực hiện được đặt tên là Galactic Adventures. Nội dung của phiên bản này chưa được tiết lộ nhưng lịch ra mắt là vào tháng 3 năm nay. Thông tin chi tiết có khả năng sẽ được công bố trong sự kiện "2009 Spore" sắp tới của Electronic Arts.

2009: không có Rock Band 3

Trong bài phát biểu tại Consumer Electronics Show 2009, giám đốc điều hành Harmonix Alex Rigopolous cho biết hãng sẽ không phá lệ phát hành Rock Band, nghĩa là Rock Band 3 sẽ không được phát hành trong năm 2009. Ông này giải thích quyết định trên là do vòng đời sản phẩm phụ thuộc vào tầm nhìn chiến lược dài hạn của chính nhà phát triển. Khi được hỏi phần tiếp theo có liên quan đến đàn piano hay không, Rigopolous chỉ lấp lửng rằng "có thể".

Năm 2009 sẽ là năm của Blizzard?

Nắm trong tay những thương hiệu sản phẩm chủ lực của nền công nghiệp game thế giới như: StarCraft, Warcraft, Diablo, World of Warcraft với những phiên bản nâng cấp liên tục cùng số lượng người chơi đông đảo trên toàn cầu, dự kiến trong năm 2009 tới đây sẽ là một năm thành công và thể hiện vị trí độc tôn của Blizzard với các tựa game mới như StarCraft 2 và Diablo 3.

Giám đốc điều hành Blizzard Paul Sams đánh giá cao những đối thủ khác như Warhammer Online và Age of Conan và cho rằng sự xuất hiện của sự cạnh tranh trong thị trường game trực tuyến là một dấu hiệu lạc quan. Tuy nhiên, theo những thống kê gần đây thì 60% người chơi Age of Conan và 50% người chơi Warhammer Online quay trở lại với World of Warcraft. Điều đó cho thấy Blizzard luôn tin tưởng tuyệt đối vào chất lượng những sản phẩm của mình và không ngại cạnh tranh trong mọi tình huống.

Giải đấu PGL mùa giải thứ 4 bước vào vòng cuối

Được tổ chức từ ngày đầu tiên của năm mới 2009 và kết thúc vào ngày 10 tháng 1, PGL đã đi đến những vòng cuối cùng với sự tham dự của các ngôi sao Warcraft lớn trên toàn thế giới với tổng giá trị giải thưởng lên tới hơn 17.000Euro chắc chắn là một khởi đầu hấp dẫn cho năm 2009 với bộ môn Warcraft melee. Các gương mặt xuất hiện tại vòng "Final" này gồm có Sky và TH000 đến từ Trung Quốc, cùng nhà vô địch IEF 2008 Moon đến từ Hàn Quốc (Moon chính là game thủ Warcraft kiếm được nhiều tiền nhất trong năm 2008 vừa qua).

Capcom đánh mạnh trong quý 1

Chủ lực Dead Rising của Capcom sẽ có phiên bản Chop Till You Drop làm lại cho Wii, dự kiến phát hành vào ngày 27/2 tới. Những tựa game khác cũng được phát hành trong quý 1 là Street Fighter IV (PS3, 360) vào ngày 17/2, Resident Evil 5 (PS3, 360) vào ngày 13/3, ngoài ra còn có Flock! (PC, PS3, 360) và MotoGP Wii nhưng chưa có thông tin gì về phiên bản Resident Evil 5 cho PC.

Phí chơi demo Killzone 2: 5USD

Theo thỏa thuận giữa GameStop và Sony, GameStop được độc quyền kinh doanh bản demo của Killzone 2 (PS3) với mức thu 5USD/lần tải nên những game thủ háo hức với trò chơi này sẽ phải trả tiền để được quyền tải về bản demo. Sau ngày phát hành chính thức 27/2/2009, bản demo này sẽ được cung cấp miễn phí. Killzone 2 là một trong số những tựa game mà Sony mong đợi sẽ qua mặt Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Prototype giới thiệu gameplay

Radical Entertainment, nhà phát triển từng thực hiện thành công The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, vừa tung ra 3 đoạn phim để giới thiệu thêm về Prototype. Trò chơi này sẽ được phát hành trên PC, Xbox 360 và PS3 vào mùa xuân năm nay.

Magna Carta 2 cho Xbox 360

Tiếp sau thành công của Tears of Blood trên PS2, hãng phát triển Softmax (Hàn Quốc) cho biết đang thực hiện phiên bản tiếp theo mang tên Magna Carta 2 dành cho Xbox 360. Atlus đã giành được quyền phát hành tựa game này.

Cry On biệt tích

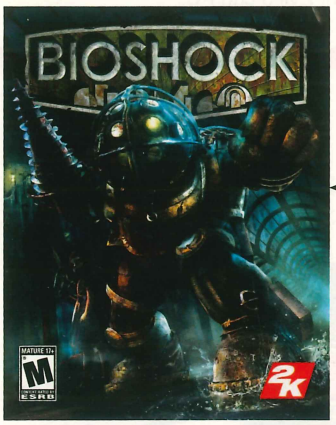
Nhà phát hành AQ Interactive tiết lộ dự án thực hiện trò chơi nhập vai hành động Cry On dành cho Xbox 360 đã ngừng phát triển. Mistwalker giới thiệu Cry On từ 2005 nhưng đến nay vẫn chưa đưa ra một tấm screenshot nào, trong khi đó nhà phát triển này lại rất thành công với 2 tựa game Blue Dragon và Lost Odyssey.

Bình chọn Dark Templar

Blizzard đang tổ chức bình chọn hình mẫu cho đơn vị quân Dark Templar của chủng tộc Protoss (sẽ xuất hiện trong trò chơi StarCraft 2). Hình mẫu nào được bình chọn nhiều nhất sẽ được sử dụng trong game. Thể hiện ý kiến tại *http://forums.battle.net/thread.html?topicId=14274447938&sid=3000*.

Hé lộ về Mass Effect 2

BioWare sẽ cung cấp thông tin về phiên bản thứ hai của dòng game nhập vai hành động Mass Effect tại sự kiện Game Developer's Conference 2009 diễn ra từ 23-27/3/2009 tại San Francisco (Mỹ) với phần diễn thuyết của giám đốc dự án Corey Andruko cùng đồng sự Dusty Everman. Được biết Mass Effect 2 không độc quyền cho bất kỳ hệ máy nào nhưng phiên bản dành cho PC sẽ xuất hiện sau phiên bản console.



5 phần tiếp theo cho BioShock?

Trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất BioShock của 2K Game có thể có đến 5 phần tiếp theo, thậm chí có thể là 6, trừ khi dòng game này lâm vào ngõ cụt và lụi tàn như The Matrix – theo phát biểu của chủ tịch 2K Christoph Hartmann khi ông này so sánh BioShock với siêu phẩm Star Wars. Phiên bản thứ 2 của BioShock có tên là Sea of Dreams sẽ ra mắt trên PC, Xbox 360 và PS3 trong năm nay (khoảng tháng 8 đến tháng 10) do 2K Marin thực hiện (bản đầu tiên do 2K Boston phát triển). Một bộ phim về BioShock cũng được lên kế hoạch sản xuất, có thể sẽ xuất hiện cùng phiên bản thứ 3 của BioShock.

RISE OF THE ARGONAUTS

CUỘC CHIẾN GIỮA CÁC VỊ THẦN

Một câu chuyện đẹp về tình yêu xen lẫn nét huyền bí của thần thoại Hy Lạp, một chế độ chiến đấu khá hấp dẫn đi cùng nền tảng đồ họa chất lượng tương đối. Đó là những gì mà tựa game Rise of the Argonauts (ROTA) cống hiến cho người chơi vào những ngày cuối cùng của mùa game 2008 nhưng...

MỞ MÀN KHÁ ẤN TƯỢNG

Một ngày nọ, vương quốc Iolcus yên bình bỗng trở nên náo nhiệt trước lễ thành hôn của đức vua Jason và Alceme - công chúa xứ Mycenae. Nhưng hỷ sự lại biến thành bi kịch khi Alceme bị sát thủ của tộc Lưỡi Đen (Black Tongue) ám hại ngay trong ngày cưới vì tin rằng cái chết của nàng sẽ giải phóng sức mạnh nữ thần được chúng tôn thờ - Hecate. Sau khi tiêu diệt bọn sát thủ, Jason quyết định triệu tập hội Argonauts và lên đường tìm kiếm chiếc áo lông cừu vàng trong truyền thuyết (Golden Fleece) để cứu sống vị hôn thê của mình. Thừa lúc Iolcus vắng chủ, lão đại thần Pelias đã thông đồng với tộc Lưỡi Đen đưa quân tàn sát dân lành. Mặc khác, Jason còn phải trở về trước khi sự bảo hộ của thần linh đối với linh hồn và thể xác Alceme hết tác dụng. Liệu chàng có giành lại được Alceme từ tay thần chết và kịp ngăn chặn dã tâm của người chú hiểm độc?

LỐI CHƠI TUYẾN TÍNH

ROTA thuộc thể loại game hành động nhập vai góc nhìn thứ 3, song nếu đã từng chơi qua The Witcher hẳn bạn sẽ không thích thú lắm đối với lối chơi của game này. Trong vai Jason, người chơi bắt đầu cuộc hành trình cùng nhóm bạn bao gồm chiến binh dũng mãnh Achilles, Pan và Medea trong vai trò pháp sư, nữ cung thủ Atalanta và Hercules – con trai thần Zeus. Tuy nhiên, bạn sẽ không có cơ hội điều khiển những nhân vật hoàn toàn do AI quản lý này nhằm giúp bạn một tay trong các trận đánh. Hệ thống chiến đấu của ROTA khá đơn giản khi chỉ chứa 3

RISE OF THE ARGONAUTS

PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Liquid Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động - Nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	16/12/2008
ESRB	Mature
CẤU HÌNH	CPU P4 3,0GHz, RAM 1GB, VGA GeForce 7600+ / Radeon X1800+, HDD 12GB, OS XP (SP2) / Vista (SP1), 2DVD

loại vũ khí: kiếm (sword), chùy (mace), trường thương (spear) và bạn được phép chuyển đổi chúng linh hoạt khi lâm trận. Kiếm có tốc độ ra đòn nhanh, thích hợp thực hiện các đòn tấn công liên hoàn (combo) nhưng sát thương khá yếu và kém hiệu quả khi đối phương có trang bị khiên (shield). Chùy tuy chậm nhưng sát thương rất lớn, là lựa chọn tối ưu để phá shield và đối phó với những con trùm. Thương giúp tấn công kẻ địch ở cự ly gần lẫn xa, đặc biệt bạn có thể tung ra một số đòn hiểm hạ gục đối thủ chỉ bằng một nhát, bù lại khả năng thi triển đòn combo rất ít.

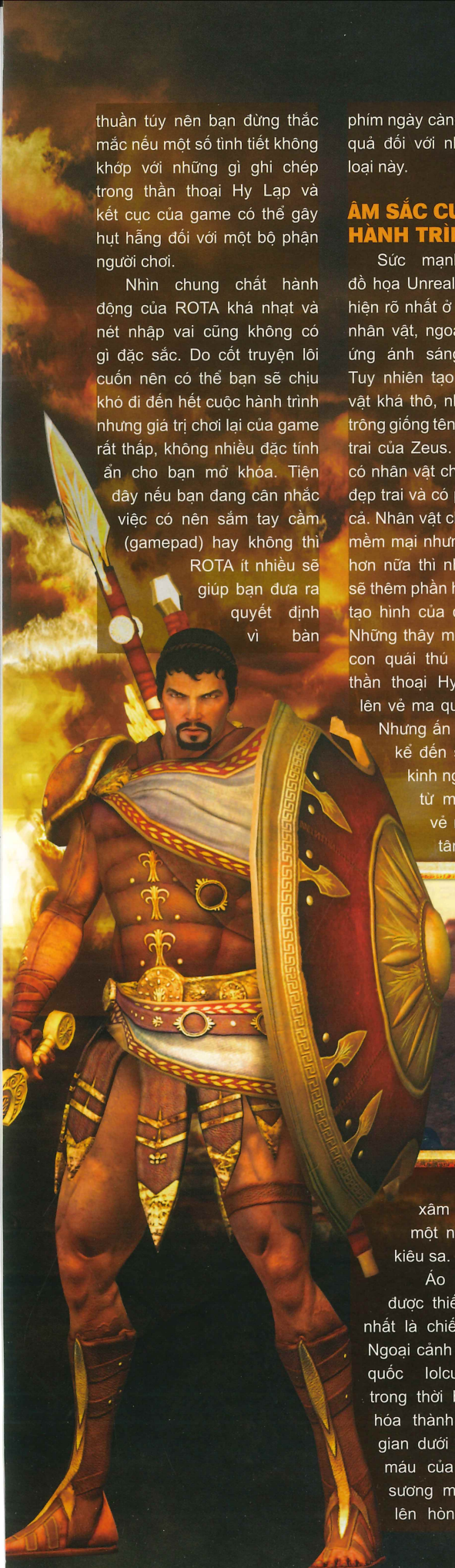
Hệ thống chiến đấu chỉ được kích hoạt khi chạm trán quân địch trong quá trình thực hiện nhiệm vụ sẽ khiến bạn cảm thấy hơi tù túng. Thêm nữa nhân vật không bay nhảy được nên cũng giảm đi tính hấp dẫn của ROTA. Số lượng và phong cách các đòn liên hoàn không đủ để thỏa mãn người chơi, những pha kết liễu được thể hiện qua hiệu ứng làm chậm thời gian (slow motion) khá đẹp mắt gây thích thú nhưng vẫn không tránh khỏi lối mòn trùng lặp. May thay loạt "tuyệt chiêu cuối" (God Power) được thi triển bởi Jason phần nào bù đắp được khoảng trống này. Jason thờ bốn vị thần nổi tiếng trong thần thoại Hy Lạp gồm Ares (Chùy), Hermes (kiếm), Apollo (khiên) và Athena (thương). Những tuyệt chiêu cũng như khả năng chiến đấu của Jason đều do các vị thần này ban tặng. Bạn sẽ dùng lượng điểm thu thập được khi hoàn thành nhiệm vụ để học các chiêu thức và chúng được đánh dấu bằng những ngôi sao trên nền trời ở vị trí khớp với hình hài của vị thần tương ứng.

Khả năng tương tác của nhân vật với môi trường xung quanh rất hạn chế. Bạn không thể đập vỡ chum vại hay mở những chiếc rương để kiếm thêm đồ dùng (item) do trong ROTA không tồn tại bình máu hay những vật dụng thường thấy trong các game cùng thể loại khác. Ngoài 3 loại vũ khí chính, nhân vật chỉ được trang bị thêm áo giáp (armor) và khiên (shield). Khuyết điểm lớn nhất của game là cách chơi quá tuyến tính. Chủ yếu bạn phải chạy quanh bản đồ để nói chuyện với các NPC - nhân vật chứa nhiệm vụ (quest), nhận quest và trả quest. Khi giao tiếp, game sẽ cung cấp một số tùy chọn đối đáp theo phong cách của các vị thần, dựa trên cách bạn lựa chọn sẽ cho ra một số kết cục khác nhau nhưng không ảnh hưởng nhiều đến mạch chính của cốt truyện. Trường hợp xấu nhất khi chọn không phù hợp, bạn sẽ bỏ sót một loại vũ khí mới mà thôi.

Tình hình chỉ khởi sắc nếu bạn chơi ở độ khó cao nhất. Khi đó đối thủ tích cực di chuyển hơn nhằm vô hiệu hóa các đòn tấn công của bạn, ngoài ra còn biết lợi dụng ưu thế số đông và đánh lén khi bạn sơ hở. Đừng quá trông mong vào đồng đội vì AI khá bất ổn định - lắm lúc "các bạn ĩ" xông vào hạ sạch kẻ địch nhanh chóng, nhưng đôi khi lại thụ động k y ` quái, để mặc bạn một mình "tả xung hữu đột". Thật khôi hài ở chỗ Achilles sau khi về phe ta lại đánh đấm rất tệ, bạn sẽ phải thường xuyên giải cứu dù anh chàng này luôn vỗ ngực tự xưng là bất khả chiến bại. Những trận đấu trùm tuy khá hoành tráng nhưng độ thách thức không cao. Do mang tính chất giải trí

thuần túy nên bạn đừng thắc mắc nếu một số tình tiết không khớp với những gì ghi chép trong thần thoại Hy Lạp và kết cục của game có thể gây hụt hẫng đối với một bộ phận người chơi.

Nhìn chung chất hành động của ROTA khá nhạt và nét nhập vai cũng không có gì đặc sắc. Do cốt truyện lôi cuốn nên có thể bạn sẽ chịu khó đi đến hết cuộc hành trình nhưng giá trị chơi lại của game rất thấp, không nhiều đặc tính ẩn cho bạn mở khóa. Tiện đây nếu bạn đang cân nhắc việc có nên sắm tay cầm (gamepad) hay không thì ROTA ít nhiều sẽ giúp bạn đưa ra quyết định vì bàn phím ngày càng tỏ ra kém hiệu quả đối với những game thể loại này.



ÂM SẮC CUỘC HÀNH TRÌNH

Sức mạnh của engine đồ họa Unreal 3 nổi tiếng thể hiện rõ nhất ở khâu dựng hình nhân vật, ngoại cảnh và hiệu ứng ánh sáng trong ROTA. Tuy nhiên tạo hình của nhân vật khá thô, nhất là Hercules, trông giống tên đồ tể hơn là con trai của Zeus. Nhìn chung chỉ có nhân vật chính là khá nhất, đẹp trai và có phong cách hơn cả. Nhân vật chuyển động khá mềm mại nhưng nếu linh hoạt hơn nữa thì những trận chiến sẽ thêm phần hấp dẫn. Trái lại, tạo hình của quái thú rất tốt. Những thây ma biết đi, những con quái thú nổi tiếng trong thần thoại Hy Lạp đều toát lên vẻ ma quái và hung tợn. Nhưng ấn tượng nhất phải kể đến sự lột xác đáng kinh ngạc của Medusa từ một yêu tinh với vẻ ngoài xấu xí khi tâm hồn bị tà ác xâm chiếm trở thành một nữ thần sắc đẹp kiêu sa.

Áo giáp và vũ khí được thiết kế rất "ngầu" nhất là chiếc áo lông cừu. Ngoại cảnh khá đẹp, vương quốc Iolcus thơ mộng trong thời bình bỗng chốc hóa thành địa ngục trần gian dưới bàn tay nhuốm máu của tộc Lưỡi Đen, sương mù dày đặc phủ lên hòn đảo Delphi bí ẩn, ánh nắng xuyên qua tán cây hắt nhẹ lên nền đất vùng Mycenae, tất cả tạo cho bạn cảm giác muốn khám phá mọi ngóc ngách trong màn chơi. Thế nhưng cảm giác ấy phần nào không trọn vẹn do khâu dổ bóng quá xấu và ROTA có tốc độ khung hình (FPS) tăng giảm thất thường dù game đòi hỏi cấu hình máy không cao lắm.

Phim cắt cảnh – một yếu tố quan trọng đối với game nhập vai – lại có chất lượng tương đối thấp. Giao diện người dùng chỉ vỏn vẹn một thanh máu và ô chứa tuyệt chiêu, ngoài ra không còn gì khác nên bạn sẽ lúng túng. ROTA không hỗ trợ bản đồ mi-ni, bản đồ chính chỉ có thể truy cập qua menu của game thay vì phím tắt nên gây nhiều bất tiện trong quá trình chơi. Góc nhìn camera ở một số màn còn bất hợp lý.

Âm thanh hoàn thành tốt vai trò của mình. Khâu lồng tiếng không tệ tuy chẳng ăn nhập gì với nét mặt của nhân vật! Nhạc nền đa phần đậm chất bi tráng nghe rất hay, nhất là những trường đoạn thể hiện cung bậc tình cảm của Jason với Alceme. Tuy số lượng hơi ít nhưng chúng đã góp phần rất lớn trong việc tuyền tải nội dung cốt truyện đến người chơi.

VẪN LÀ MỘT GAME ĐÁNG CHƠI

Lối chơi tuyến tính, chế độ chiến đấu còn mờ nhạt và vài lỗi nhỏ là những điểm khiến Rise of The Argonauts chưa tạo được bước đột phá trong thể loại RPG. Tuy nhiên với hình âm khá và cốt truyện hấp dẫn, ROFT là một lựa chọn không tồi để bạn "vi vu" ngày Tết trong chuyến phiêu lưu vào thế giới huyền bí của thần thoại Hy Lạp.

KỲ ANH

MỘT SỐ MẸO CHƠI

- Mặc định game sẽ không hiển thị thanh máu và ô chứa tuyệt chiêu. Hãy vào menu và kích hoạt chúng để chiến đấu thuận tiện hơn.
- Nếu sử dụng bàn phím, hãy thiết lập kiểu nút ở dạng style 1, khi đó bạn chỉ cần nhấn nút R để phóng thương thay vì tổ hợp phím Alt + Shift.
- Nếu bạn thích Medusa cùng đi với mình thay vì người anh trai thì trong màn quyết đấu với cô ta, sau khi hạ hết các đầu rắn, hãy tập trung tấn công pho tượng vàng ở giữa đền thờ cho đến khi nó vỡ vụn. Khi ấy Medusa sẽ về phe bạn.
- Một cách hạ Achilles dễ dàng là bạn dùng thương tấn công vài nhát để dụ anh ta xuất chiêu phóng lửa, khi ấy dùng khiên để phòng thủ và dùng execution attack (click phải chuột) kết hợp với tuyệt chiêu sét (god power) để phản công. Sau 5-6 nhát đâm, bạn sẽ thắng.
- Hãy nói chuyện với tất cả mọi người, từ đó bạn sẽ nhận được thêm nhiều nhiệm vụ phụ rất thú vị.

ƯU	Cốt truyện hay
	Âm thanh tốt
	Ngoại cảnh và thiết kế của quái thú ấn tượng
KHUYẾT	Chế độ chiến đấu chưa thuyết phục
	Khung hình không ổn định
	Lối chơi tuyến tính

LƯỚI PHÒNG VỆ

Dù được chính Mark Terrano, thiết kế trưởng của trò chơi lừng danh Age of Empires II trước đây, bắt tay thực hiện, Defense Grid: The Awakening - game chiến thuật theo phong cách "Tower Defense" được giới thiệu tại Game Developers Conference hồi tháng 2 năm ngoái không thu hút được nhiều sự quan tâm từ phía game thủ. Bất chấp sự đón nhận thiếu nhiệt tình đó, trò chơi vẫn ra mắt trên dịch vụ bản quyền số Steam tháng 12 vừa qua.

Defense Grid (DG) lấy bối cảnh tương lai, nơi người chơi giữ nhiệm vụ bảo vệ các hạt năng lượng quan trọng tại các tháp Power Core khỏi những sinh vật ngoài hành tinh hiếu chiến. Để hoàn thành sứ mệnh khó khăn này người chơi phải xây dựng các trụ phòng thủ để chặn đứng những đợt tấn công của đối phương. Có tổng cộng 7 loại trụ khác nhau và mỗi loại lại có ưu và nhược điểm riêng, buộc người chơi phải cân nhắc kĩ trước khi lựa chọn. Nếu như Meteor có khả năng hoạt động ở diện rộng nhưng chi phí xây dựng rất đắt đỏ và xác suất trúng quân đối phương thấp thì Inferno tuy hoạt động ở tầm ngắn nhưng rất hữu hiệu khi đối phó đối phương đi thành từng đàn... Thời điểm ban đầu người chơi chỉ được cung cấp số tiền khá khiêm tốn để xây vài trụ tạm bợ, số tiền này sẽ tăng dần dựa vào thành tích chiến đấu của bạn. Tất nhiên, bạn dùng tiền này để xây thêm trụ mới hoặc nâng cấp những trụ cũ nhằm tăng hiệu quả phòng thủ.

Các chủng loại sinh vật ngoài hành tinh cũng được phân thành khá nhiều loại, từ bọn Racer có lượng máu thấp thường đi theo bầy nhưng tốc độ di chuyển cực nhanh đến bọn Seeker máu thường "rất trâu" và có khả năng mở các cổng "dịch chuyển tức thời" để kêu đồng bọn hỗ trợ. Bọn sinh vật này nếu đi thành từng loại riêng biệt thì không sao nhưng khi kết hợp, trộn lẫn với nhau sẽ khiến bạn nhiều phen khốn đốn. Đặc biệt hơn ở những màn chơi sau, địa hình rộng, có nhiều hướng di chuyển, chúng sẽ chia thành từng tốp nhỏ để đánh lạc hướng, đồng thời tấn công vào những khu vực phòng bị lỏng lẻo của bạn. Vì vậy, để chuẩn bị tinh thần đối phó tốt, bạn nên theo dõi trước loại sinh vật nào sẽ tiếp tục xuất hiện thông qua các biểu tượng (mỗi biểu tượng ứng với một loại sinh vật) được cung cấp qua một thanh chạy trên màn hình chơi.

Sau khi hoàn tất xong 20 màn chơi của phần "Story", bạn có thể thử sức mình ở những phần chơi khác như Story Challenge, To Tower Limit... hoặc so sánh điểm số với các tay chơi khác thông qua bảng xếp hạng được cập nhật thường xuyên "Leaderboard". Những giá trị cộng thêm này khiến mong muốn chơi lại DG được nâng lên rất cao.

Dựa trên engine Gamebryo từng được sử dụng rộng rãi trong các game nổi tiếng như Fallout 3, Oblivion, Freedom Force... nhưng phần hình ảnh của DG chỉ dừng ở mức trung bình. Các mô hình nhân vật, cảnh nền trông xa khá đẹp mắt nhưng khi chiếu cận cảnh lại khá thô và còn đơn điệu. Nhạc nền và hiệu ứng âm thanh mô phỏng trong game khá mờ nhạt và chưa tạo được ấn tượng mạnh với người chơi. Bù lại nhờ cách chơi dễ gây nghiện và đầy thử thách, DG sẽ tạo được cảm tình với các tín đồ yêu thích game chiến thuật theo phong cách Tower Defense.

HÀ MINH

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

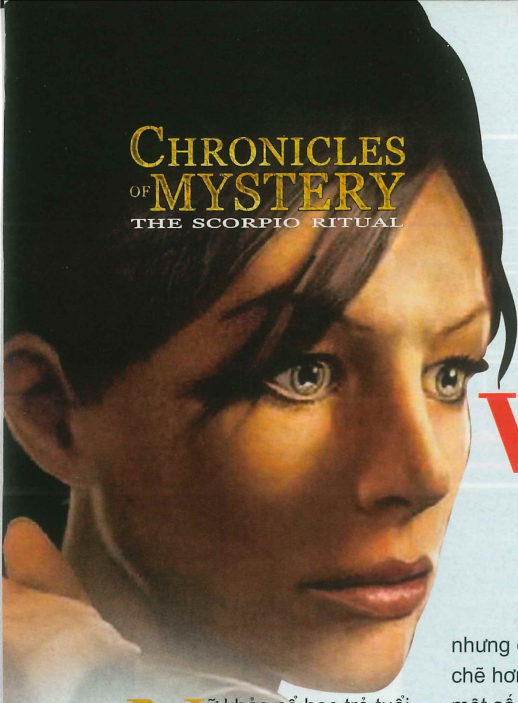
PHÁT HÀNH	Hidden Path Entertainment
PHÁT TRIỂN	Hidden Path Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	08/12/2008
ESRB	Chờ đánh giá
CẤU HÌNH	CPU 1,8GHz, RAM 512MB, VGA hỗ trợ DirectX 9 và shader 2.0 trở lên, HDD 1GB, OS 2000/XP/Vista

ƯU

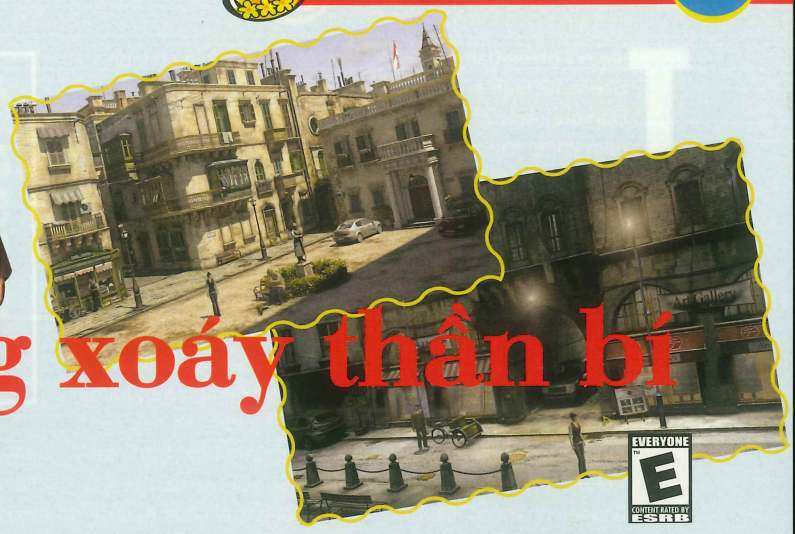
- Cách chơi hấp dẫn và thử thách.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Cảnh nền và mô hình nhân vật còn quá đơn điệu.
- Âm thanh chưa tạo được ấn tượng mạnh.



Vòng xoáy thần bí



Nữ khảo cổ học trẻ tuổi tên Sylvie Leroux nhận lời yêu cầu trợ giúp từ người chú ruột (cũng là một nhà khảo cổ) vừa khám phá ra một điều bí ẩn nhưng cực kỳ khủng khiếp. Khi đến nơi, những gì cô được biết là chú mình đã biến mất cùng một số tài vật đã đào xới được mà cảnh sát cho rằng ông ta đã lấy cắp chúng từ một đối thủ sau khi đánh tráo. Tin rằng người chú vô tội, Sylvie bắt đầu tìm kiếm các bằng chứng bằng cách xác định vị trí những tài vật đã mất và vén màn tội ác liên quan đến những mật lệnh của Hội đồng Hiệp sĩ Hospitaller.

Bối cảnh trong Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual (TSR) tương tự một số game phiêu lưu khác đã sử dụng nhưng các tình tiết có vẻ chặt chẽ hơn. Ngoài Sylvie còn có một số nhân vật quan trọng khác như James Anderson - nhà ngôn ngữ học giúp cô giải mã các loại ngôn ngữ cổ xưa, hoặc Henri Simon, một nhà khảo cổ đối nghịch nắm trong tay một số dấu vết mập mờ. Thậm chí còn có một con vẹt lắm chuyện và một thuyền trưởng cũng ảnh hưởng đến tiến trình của game.

Hầu hết các câu đố đều liên quan đến sự kết hợp sáng tạo các đồ vật, ví dụ như kết hợp nhiều món đồ để tạo thành một đồ vật mới. Rất may là Sylvie chẳng có quá nhiều đồ nên người chơi dễ dàng tìm ra cách kết hợp đúng sau các phép thử. Có vài câu đố đòi hỏi phải có khả năng quan sát nhanh nhạy ở các game thủ giàu kinh nghiệm như kiểu di chuyển các khối nhưng nhân vật cũng được trang bị đầy đủ các hướng dẫn để người mới chơi cũng có thể hoàn thành. Nhìn chung các câu đố có tính logic cao và thường có mối liên quan với nhau. Ví dụ, khi Sylvie cần đánh lạc hướng một số lính canh, cô ta nhận ra rằng phải làm cho một chiếc xe lăn xuống dốc. Tuy nhiên, gần đó có một con mèo khá hung tợn, Sylvie phải xử lý nó trước để có thể tránh xa chiếc xe khi nó bắt đầu lăn nhằm tránh bị chú ý.

Được xây dựng bằng engine 3DVIA Virtools, TSR tạo cảm giác nghe nhìn khá tốt. Cảnh nền rất chi tiết và thường chuyển động với một vài yếu tố như chiếc du thuyền cập bến đằng xa nhằm tạo sự chú ý. Các nhân vật trông rất đẹp và uyển chuyển như thật. Tuy nhiên, một số cảnh tối tăm trong các căn phòng thì rất khó chịu do không chỉnh được độ sáng, buộc người chơi phải nhìn chăm chăm vào màn hình mới dần phân biệt được kết cấu chi tiết của căn phòng tối đó. Mảng âm thanh của game không được tốt, nhiều cuộc đối thoại luôn kết thúc trước khi nhân vật kịp nói xong câu cuối cùng.

Cốt truyện hấp dẫn, các nhân vật hài hước là những yếu tố khiến người chơi tiếc nuối vì TSR kết thúc khá đột ngột, theo kiểu kết thúc chương hơn là kết thúc một chuyến phiêu lưu. Các fan phiêu lưu nên để tâm đến trò chơi này, nhất là với những ai thích khám phá bí mật cổ xưa và vén màn lịch sử.

BÁCH HOA

CHRONICLES OF MYSTERY: THE SCORPIO RITUAL

PHÁT HÀNH	City Interactive
PHÁT TRIỂN	City Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	26/11/2008
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH	CPU P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 256MB, HDD 2GB, OS 2000/ XP/Vista, 1DVD

ƯU
- Cảm giác nghe nhìn khá tốt.
- Các câu đố có mối liên quan với nhau.

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.

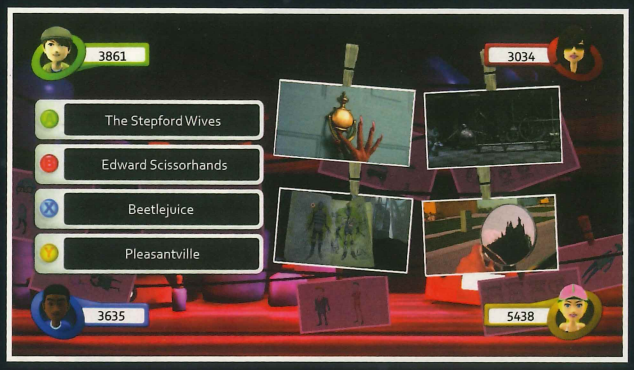
Xem cảnh, giải mã phim

Tiếp nối phiên bản Scene It? Lights, Camera, Action! hồi năm 2008, Krome Studios và Screenlife Games tiếp tục giới thiệu đến các game thủ hâm mộ điện ảnh trên Xbox 360 hậu bản mang tên Scene It? Box Office Smash.

Nội dung chính của bản game lần này vẫn tiếp tục xoay quanh những câu hỏi trắc nghiệm về môn nghệ thuật thứ bảy, tập trung chính vào những tác phẩm nổi tiếng của kinh đô điện ảnh thế giới - Hollywood từ thập niên 50 đến 2008. Điểm thú vị mà trò chơi này mang lại là ngoài kho kiến thức đồ sộ, các câu hỏi đặt ra rất sinh động, đòi hỏi người chơi phải quan sát và có trí nhớ khá tốt. Ví dụ, dựa vào hoạt cảnh được trích từ một bộ phim nổi tiếng bạn phải đoán được tên diễn viên, tên nhân vật trong game, màu sắc phục trang hay đồ vật mà họ đang cầm trên tay. Trong tình huống khác, bạn phải đoán được tên bộ phim thông qua đoạn phim hoạt hình (Pixel Flix) được mô phỏng giống bộ phim gốc.

Mỗi câu hỏi sẽ có lượng điểm thưởng nhất định và lượng điểm này sẽ giảm dần dựa vào thời gian mà bạn trả lời. Đặc biệt hơn, dựa vào lượng điểm thưởng này bạn có thể mở khóa được các điểm thành tựu (Achivement) hoặc so sánh trình độ của mình với các tay chơi khác trên mạng. Không bó hẹp ở phạm vi offline như bản game trước, phiên bản lần này còn cho phép game thủ tranh tài trực tuyến với các bạn chơi khác thông qua chức năng mạng hứa hẹn nhiều hấp dẫn. Ngoài ra, trong phần chơi này bạn còn có thể sử dụng những avatar đầy cá tính được cấp phát qua gói nâng cấp XNE dashboard dành cho XBox 360 hôm 19/11 vừa qua để sử dụng, nhằm tạo cho mình phong cách riêng biệt.

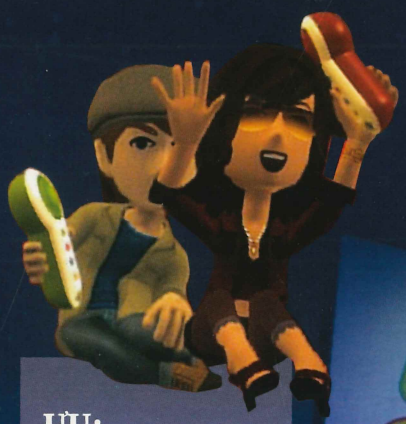
Tương tự như bản game trước, ngoài việc sử dụng tay cầm Xbox 360 để thưởng thức, các game thủ có thể dùng bộ tay cầm không dây thiết kế riêng cho trò chơi được bán kèm mang tên "Xbox 360 Big Buttion Pads". Với bộ tay cầm này (có số lượng là 4) bạn sẽ tiết kiệm được rất nhiều khi muốn thưởng thức trò chơi với bạn bè, người thân vào những dịp xum vầy.



Bên cạnh những điểm nổi bật, hậu bản "Scene It" lần này vẫn còn vài hạt sạn cần khắc phục. Điển hình như một khi đã "vào cuộc", người chơi không có cơ hội để tạm dừng như trước đây mà phải chạy "một lèo" từ đầu đến cuối. Mặt khác, các đoạn cắt cảnh cùng nội dung có xác suất lặp lại thường xuyên ở từng vòng chơi (một game trong Scene It? thường được chia thành nhiều vòng chơi) khá nhiều dù câu hỏi đặt ra không bị trùng lắp. Tuy nhiên, ngoài những nhược điểm vừa nêu, trò chơi vẫn là kho tư liệu sáng giá mà những fan yêu điện ảnh không thể bỏ qua.

KIM KIỀU

SCENE IT? BOX OFFICE SMASH	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Screenlife Games /Krome Studios
THỂ LOẠI	Party Game
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Teen



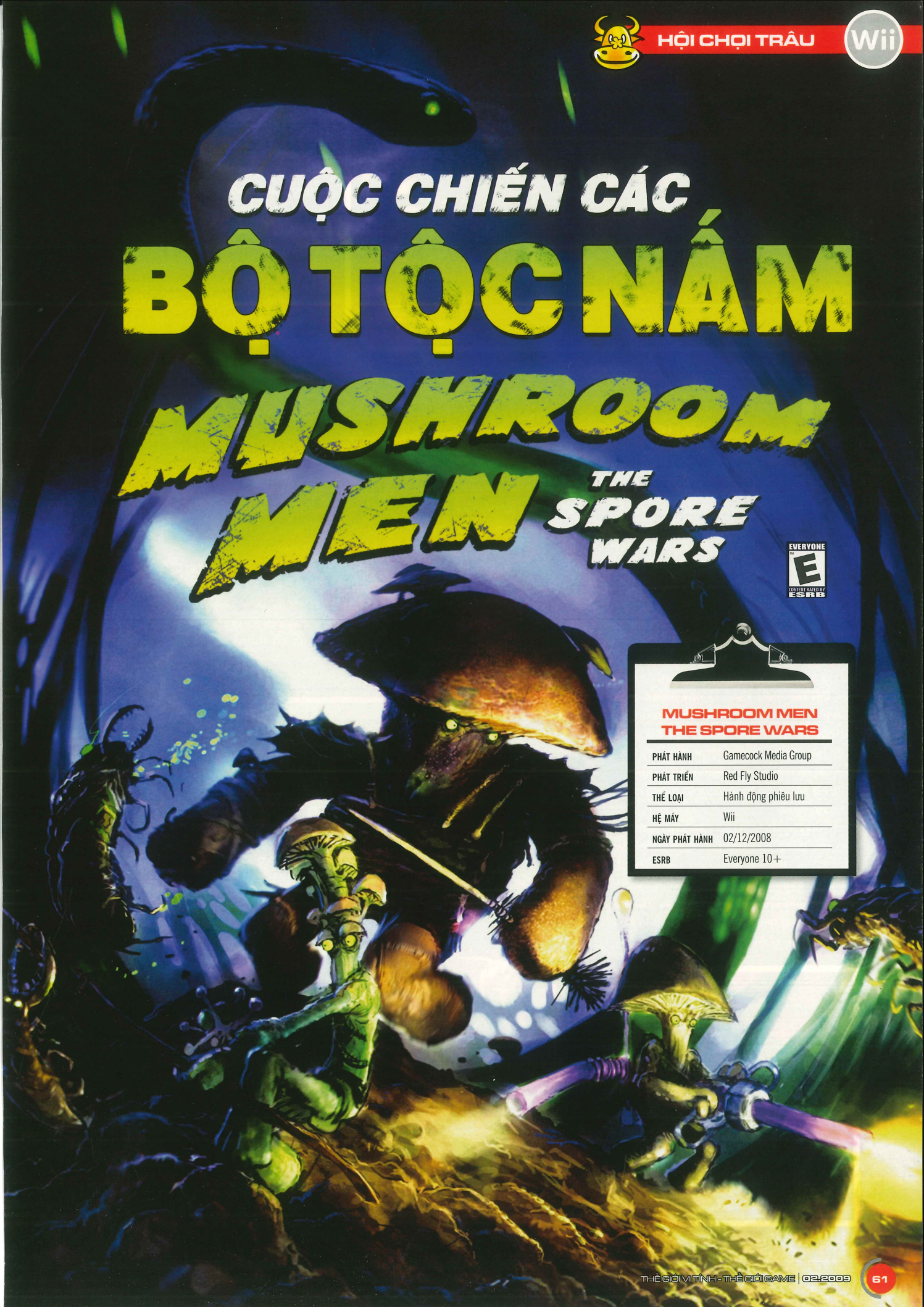
ƯU:
- Kho kiến thức về điện ảnh đồ sộ, phong phú.
- Bổ sung chức năng mạng và nhiều mục chơi mới hấp dẫn.

KHUYẾT:
- Không cho phép tạm dừng game.
- Các đoạn cắt cảnh lặp lại quá nhiều trong các vòng chơi.

CUỘC CHIẾN CÁC BỘ TỘC NẤM

MUSHROOM MEN
THE SPORE WARS

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB



MUSHROOM MEN THE SPORE WARS

PHÁT HÀNH	Gamecock Media Group
PHÁT TRIỂN	Red Fly Studio
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	02/12/2008
ESRB	Everyone 10+

Một game về đề tài "nấm", lại dành riêng cho hệ máy Wii, có thể sẽ khiến nhiều game thủ liên tưởng đến thương hiệu Mario của hãng Nintendo. Đừng nhầm lẫn bạn nhé, trò chơi "nấm" này có tên là Mushroom Men, một thương hiệu game mới của hãng phát triển Red Fly Studio. Họ đã tung ra hai phiên bản Mushroom Men khác nhau cùng lúc cho Wii và Nintendo DS vào ngày 2/12/2008 vừa qua. Trong bài viết, chúng ta hãy cùng xem xét phiên bản dành cho máy Wii, mang tên The Spore Wars.

CHÀNG NẤM PHIÊU LƯU

Một ngày nọ, tảng thiên thạch bí ẩn rơi xuống trái đất. Sự va chạm đã làm lan tỏa một thứ bụi màu xanh lá cây, hoàn toàn vô hại với con người. Thế nhưng, trong thế giới của các sinh vật nhỏ nhoi, thứ bụi xanh bí ẩn này đã tạo nên một tác dụng kỳ lạ là biến tất cả mọi chủng loài nấm trở thành… sinh vật sống, có tri giác và trí thông minh như con người!

Trong tự nhiên có vô vàn loài nấm nên nhờ tác dụng của thứ bụi xanh, các cây nấm sống dậy và ngay lập tức chia bè kết phái thành những bộ tộc khác nhau, ứng với từng chủng loài. Trong đó, Bolete là chủng loài hiền hòa nhất, Morel là loài thông minh nhất với khả năng phát minh ra đủ thứ vũ khí còn 2 loài Amanitas và Leopita hiếu chiến nhất.

Sự phân chia như vậy dĩ nhiên sẽ dẫn đến xung đột giữa những chủng nấm. Kẹt trong "cuộc chiến" này là chàng nấm trẻ tuổi Pax. Không những có tài năng, Pax còn phát hiện trong người mình ẩn chứa những năng lực kỳ lạ khi anh vô tình "ăn" mất mảnh thiên thạch thiêng của bộ tộc Bolete. Để chuộc lỗi, anh phải lên đường đi tìm cho họ mảnh thiên thạch khác. Liệu Pax có tìm được thứ cần tìm khi mà các mảnh thiên thạch đều tự động hấp thu vào người khi anh đến gần? Và hơn hết, cuộc phiêu lưu bất đắc dĩ này có giúp sự xung đột của thế giới nấm được xoa dịu?

PHONG CÁCH PLATFORM

Với một câu chuyện mang ít nhiều màu sắc thần tiên và cổ tích như vậy, cũng không quá bất ngờ khi The Spore Wars là một game hành động phiêu lưu với nhiều yếu tố platform, đòi hỏi khá nhiều khả năng tìm đường, chạy nhảy của người chơi.

Do đó, việc điều khiển mang phong cách khá giống với trò chơi platform thành công nhất trên Wii từ trước đến nay là Super Mario Galaxy - cần sự kết hợp của Wii Remote với Nunchuk, cùng một chút tính năng cảm ứng. Bộ phận Nunchuk được dùng cho các thao tác chạy (Analog), lăn tròn né đòn (nút C) và đỡ đòn (nút Z). Trong khi đó, các thao tác hành động chính sẽ được thực hiện bằng Wii Remote với nút A dùng để nhảy, xoay chuyển camera bằng 4 nút định hướng D-pad, vung tay để thực hiện các đòn đánh, cũng như việc truy cập trình đơn quản lý các loại vũ khí hay tham khảo nhiệm vụ.

Ngoài ra game còn có thêm những thao tác khác như bấm giữ nút A để Pax nhảy lên và trôi trong không khí (nhờ chiếc mũ nấm có tác dụng như chiếc dù) và thi triển các siêu năng lực (như chiêu Sporekinesis dịch chuyển các món đồ bằng ý nghĩ) khi chỉ Wii Remote lên màn hình để điều khiển hồng tâm. Nói chung, các thao tác trong The Spore Wars rất đơn giản và quen thuộc, bất kỳ game thủ nào cũng có thể nắm bắt được ngay sau ít phút làm quen.

Trên con đường phiêu lưu tìm kiếm mảnh thiên thạch để "bồi thường", Pax phải đi qua nhiều khu vực khác nhau. Tuy đều là những bối cảnh quen thuộc trong thế giới loài người như một khu vườn, những hang chuột, hang thỏ hay bên trong một thiết bị máy móc nào đó nhưng các nơi chốn này vẫn tạo cho bạn cảm giác xa lạ và kỳ thú. Lý do là tất cả mọi thứ dù rất quen thuộc như cây cỏ, động vật, vật dụng linh tinh của con người đã trở nên khổng lồ, tạo ra một vẻ xa lạ, kỳ bí và ẩn chứa nhiều bí ẩn, hiểm nguy. Trong thế giới đó, Pax sẽ gặp phải nhiều nhân vật khác nhau, từ hiền hòa và yếu ớt, luôn cần giúp đỡ như các chú nấm Bolete, cho đến bọn nấm hung hăng, thích gây chiến như Amanitas và Leopita. Chưa hết, đối thủ của Pax còn là những loài động vật bị ảnh hưởng của chất bụi xanh, trở nên cực kỳ đáng sợ như nhện, ong, chuột chũi, thỏ, rùa và cả… chó Chihuahua.

PHONG PHÚ NHƯNG THIẾU HẤP DẪN

Luôn phải đối đầu với đối phương dạng nên Pax có thêm một khả năng "khéo tay" là thu thập các loại vật liệu phế thải và ráp thành đủ thứ vũ khí khác nhau. Phải nói rằng bộ sưu tập vũ khí của anh chàng rất đa dạng khi lên đến hàng chục loại. Những thứ vũ khí này rất độc đáo khi đều hợp thành từ những vật liệu rất ngộ nghĩnh như chiếc cưa máy dùng… pin tiểu và chạy bằng… dây thun, thanh kiếm vốn là một chiếc… càng bọ ngựa hay ngọn lao chế tác từ… tăm xỉa răng. Tuy vậy, chúng lại không hề có công năng nào đặc biệt, ngoại trừ việc vũ khí có sau luôn mạnh hơn vũ khí có trước. Điều này "xúi" người chơi chỉ sử dụng thứ vũ khí mới nhất vừa chế tạo được và nhanh chóng quên bẵng mớ vũ khí cũ. Nếu nhà phát triển chăm chút hơn, chẳng hạn đa dạng hóa công năng những loại vũ khí thì các pha chiến đấu sẽ hấp dẫn và phong phú hơn.

HÌNH TẠM, NHẠC RẤT HAY

Thế giới The Spore Wars mang dáng vẻ vừa thân thuộc vừa xa lạ, kích thích được trí tò mò muốn khám phá của người chơi. Công tác dựng hình, thiết kế màn chơi được thực hiện rất tốt và mang đậm tính nghệ thuật, điều mà bất kỳ game platform nào cũng cố gắng đạt được. Duy chỉ có, khung cảnh trong game hầu hết đều khá tối, tuy biết rõ dụng ý của hãng phát triển muốn mang lại không khí kỳ bí nhưng việc quá "tiết kiệm" ánh sáng đôi khi khiến người chơi cảm thấy mệt mỏi khi phải căng mắt dò đường.

Trong khi phần hình ảnh chưa thực sự xuất sắc, nếu không nói là "trung bình" nếu so với mặt bằng chung của đồ họa game hiện nay, thì âm thanh, âm nhạc của game lại rất độc đáo. Bên cạnh thứ ngôn ngữ kỳ lạ nghe rất vui tai của các chú nấm, nhạc nền của game có thể nói là một sự thành công khi luôn đem đến không khí sôi động với những giai điệu guitar bass đầy ngẫu hứng và độc đáo, đặc trưng của nghệ sĩ bass nổi tiếng Les Claypool, "đầu tàu" của ban nhạc rock Primus. Thêm vào đó, hiệu ứng âm nhạc, âm thanh được cả một studio chuyên thiết kế hiệu ứng âm nhạc Gl33k đảm nhận nên không thể chê vào đâu được và cực kỳ hợp với bối cảnh và câu chuyện của game.

Dù có câu chuyện độc đáo và một vài tính năng, lối chơi mới nhưng nhìn chung phong cách của Mushroom Men: The Spore Wars không có gì mới lạ khi hầu như đều "cóp nhặt" lại những gì mà các "đàn anh" platform đã thực hiện. Mảng đồ họa tuy có thể được xem là sáng tạo và nghệ thuật nhưng cũng khó có thể gọi là "đẹp" so với tiêu chuẩn hiện nay, phần nào cũng do khả năng phần cứng hạn chế của Wii. Duy có phần âm nhạc, âm thanh là sáng giá nhất với những hiệu ứng, giai điệu rất độc đáo. Quả thật, chỉ có bấy nhiêu thì quả là khó để The Spore Wars có thể giữ chân các game thủ được lâu. Tuy nhiên, khách quan mà nói, Mushroom Men vẫn là một thương hiệu nhiều tiềm năng với thế giới độc đáo của các chú nấm được nhân cách hóa. Hy vọng hãng Red Fly Studio sẽ tiếp tục đầu tư để cho ra đời những phiên bản tiếp theo hấp dẫn hơn.

PHƯƠNG MAI

ƯU	Cốt truyện độc đáo.
	Âm nhạc và âm thanh lạ tai, cuốn hút
KHUYẾT	Các ý tưởng mới trong lối chơi còn ít
	Màu sắc hơi tối làm khó quan sát
	Lượng vũ khí nhiều nhưng không tạo được sự đặc trưng

TALES OF SYMPHONIA™ DAWN OF THE NEW WORLD

HỒI SINH TÂN THẾ GIỚI

Với hệ thống chiến đấu truyền thống của dòng Tales kết hợp thêm yếu tố thu phục quái vật mới mẻ và kế thừa ánh hào quang của Tales of Symphonia nên tuy chưa phải là tuyệt đỉnh nhưng Tales of Symphonia: Dawn of the New World vẫn hấp dẫn.

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Namco Tales Studios
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	11/11/2008
ESRB	Teen

Tales of Symphonia (ToS) là tựa game được nhiều fan đánh giá là hay nhất của cả dòng Tales vốn có bề dày truyền thống đáng kể trong thể loại game nhập vai Nhật Bản. Xuất hiện năm 2004, ToS là một điểm nhấn hiếm hoi có thể khiến game thủ sở hữu máy GameCube tự hào khi so sánh với PS2 (bản ToS GameCube có đủ ở cả 3 thị trường Nhật Bản, Bắc Mỹ và châu Âu, bản PS2 chỉ có ở Nhật). Thành công và sức ảnh hưởng to lớn của ToS là tiền đề sản sinh phiên bản tiếp theo Tales of Symphonia: Dawn of the New World (DNW) trên Wii.

Tiếp nối

DNW lấy bối cảnh 2 năm sau các sự kiện diễn ra trong ToS. Ở phiên bản trước, sau khi nhân vật chính Lloyd Irving thành công trong việc hợp nhất hai thế giới song song Sylvarant và Tethe'alla, tưởng chừng như vấn nạn thiếu hụt mana đã hoàn toàn được giải quyết nhưng đó lại là điểm khởi đầu cho những hiểm họa mới. Do hợp nhất mà địa chất và khí hậu của thế giới thay đổi mạnh mẽ: những núi băng tan chảy, sa mạc trở thành vùng đất lạnh giá hoang vu trong khi ao hồ lại biến thành những vùng đất khô cằn khiến cuộc sống của mọi người bị đảo

lộn. Hơn thế nữa quan hệ giữa cư dân của 2 thế giới cũng bắt đầu xuất hiện những vết rạn khi người Sylvarant thành lập lực lượng Vangurad để đối chọi với lực lượng Church of Martel người Tethe'alla. Sự bất hòa lên đến đỉnh điểm khi Church of Martel bắt đầu tấn công Vanguard. Thành phố Palmacosta của người Sylvarant hứng chịu tai họa, mà oái oăm thay Lloyd Irving lại bị nghi là thủ phạm. Chú bé Emil Castagnier may mắn sống sót, rồi lần gặp gỡ cô gái kỳ lạ Marta Lualdi giúp Emil dần phát hiện được những bí mật lớn lao về thân thế của mình. Họ bắt đầu chuyến phiêu lưu tìm lời giải...

Phong cách truyền thống

Hơn 10 năm đã trôi qua kể từ khi phiên bản đầu tiên Tales of Phantasia ra đời, hầu như hệ thống chiến đấu nhập vai pha lẫn hành động đặc trưng của dòng Tales vẫn giữ nguyên các yếu tố cơ bản, nhưng hãng phát triển đã khéo léo thêm vào chút ít cải tiến ở mỗi phiên bản mới nhằm tạo nên nét vừa lạ vừa quen và tránh nhàm chán cho người chơi. Ở lần này, DNW sử dụng hệ thống chiến đấu Flex Range Element Enhanced Linear Motion Battle System, kết hợp giữa hệ thống chiến đấu ở 2 phiên bản Tales of the Abyss và Tales of Destiny. Từ đây, các thành tố (elemental) trở thành yếu tố quan trọng nhất trong game khi các quái vật, chiêu thức, bản đồ chiến đấu đều bị chúng chi phối mạnh mẽ. Thành tố thay đổi có thể ảnh hưởng đến hiệu quả đòn đánh cũng như tuyệt chiêu Unison Attack khác nhau.

Các trận chiến diễn ra khi bạn đụng độ với một quái vật trên bản đồ. Trong trận chiến người chơi vẫn chỉ điều khiển một nhân vật, các nhân vật còn lại do AI của máy phụ trách nhưng có thể thay đổi nhân vật điều khiển cũng như thiết lập chiến thuật cho đồng đội ngay lập tức trong trận đấu. Các đòn đánh cơ bản được thực hiện bằng nút A và các tuyệt chiêu (arte) được thực hiện bằng nút B, kết hợp thêm với các phím định hướng để ra các chiêu khác nhau. Người chơi có thể di chuyển tuyến tính bằng analog của Nunchuk hoặc di chuyển tự do khi kết hợp thêm với phím Z. Các tuyệt chiêu mạnh mẽ và đẹp mắt sẽ được mở khóa dần khi nhân vật lên cấp.

Vẫn theo truyền thống của dòng game Tales, DNW có thời lượng chơi khá dài, chiếm khoảng 30 giờ để khám phá hết mọi ngóc ngách của game. Game còn cho phép người chơi load lại file save của phiên bản ToS để nhận được những món đồ đặc biệt và một lượng tiền ngay từ đầu game. Còn nếu vẫn chưa đủ thỏa mãn, bạn có thể thử qua chế độ chơi co-op hỗ trợ tối đa 4 người sẽ đem đến cho bạn những trải nghiệm mới mẻ và thú vị hơn nữa.

Điểm xuyến nét mới

DNW giới thiệu một yếu tố lần đầu xuất hiện trong dòng game Tales: thu phục quái vật (monster-collecting). Vốn là một nhánh nhỏ tách ra từ thể loại nhập vai, yếu tố này đã trở thành quá quen thuộc qua thành công của thương hiệu Pokemon nhưng với dòng game Tales thì còn quá xa lạ. Cách thức thu phục quái vật trong DNW cũng khá khác thường, phụ thuộc nhiều vào các thành tố trong trận đấu. Mỗi tuyệt chiêu mà nhân vật sử dụng đều mang thành tố của riêng mình và nó ảnh hưởng đến một biểu tượng thành tố chính và 5 biểu tượng phụ trong từng trận đấu. Nếu kết thúc trận đấu mà bạn có được ít nhất 4 biểu tượng phụ trùng với biểu tượng chính thì có thể thu phục được quái vật.

Các quái vật thu phục được có thể được xếp vào đội hình để chung tay chiến đấu cùng bạn hoặc có thể cất chúng và sử dụng sau này. Một lợi điểm là quái vật lên level nhanh hơn nhân vật của bạn và khi đạt đến cấp độ nhất định, chúng có thể tiến hóa thành những quái vật mạnh hơn, do đó sẽ trở thành vũ khí lợi hại nếu bạn biết tận dụng. Với hơn 200 loại quái vật mà bạn có thể thu phục được, yếu tố này trở thành một nét son điểm xuyết cho game thêm hấp dẫn.

Hình ảm tạm được

Vốn chỉ chào đời trên máy Wii không mạnh mẽ lắm nên người chơi khó có thể trông chờ DNW có chất lượng hình ảnh ngang bằng với người anh em Tales of Vesperia xuất hiện trên Xbox 360 cách đây ít lâu nhưng ở chừng mực nào đó game cũng có thể giành được thiện cảm bởi phong cách truyền thống của mình. Các nhân vật vẫn được thiết kế đậm nét cá tính của dòng game trong khi các đoạn phim cắt cảnh đã được chăm chút mang tính điện ảnh hơn. Tuy nhiên độ phân giải thấp đã phần nào làm ảnh hưởng đến chất lượng đồ họa.

Phần lồng tiếng cho các nhân vật được thực hiện khá tốt nhưng ngược lại nhạc nền chưa thể đem đến sự hài lòng cho mọi người. Các đoạn skits (những hoạt cảnh ngắn giúp làm rõ cốt truyện) cũng được lồng tiếng đầy đủ khiến người chơi dễ nắm bắt nội dung hơn, tuy nhiên một số đoạn khá dài dễ khiến bạn muốn cho qua nhanh. Nhìn chung phần âm thanh chỉ làm tròn vai trò của mình chứ chưa để lại điểm nhấn nổi bật nào trong game.

Vẫn hấp dẫn

Chưa thật sự nổi bật và để lại dấu ấn mạnh mẽ như ToS nhưng DNW có những giá trị riêng của mình. Game có tình tiết cốt truyện liên quan chặt chẽ với phiên bản trước nên người chơi nên biết qua ToS để có thể nắm bắt được trọn vẹn. Nhìn chung DNW là một trò chơi không thể thiếu được với những fan lâu năm, còn với những ai chưa từng thử qua ToS hay bất kỳ một phiên bản nào khác thuộc dòng Tales thì đây vẫn là một thử nghiệm không tồi để làm quen với dòng game giàu truyền thống và hấp dẫn này.

HỒNG PHÚC

Ưu

Yếu tố thu phục quái vật mới lạ.
Thời lượng game đáng kể.

Khuyết

Chưa có cải tiến rõ rệt trong hệ thống chiến đấu.

Phiêu lưu cùng "siêu cẩu"

Cũng như các phim ăn khách khác trên thị trường, Bolt - phim hoạt hình 3D của hãng Walt Disney đang gây sốt tại các phòng vé cũng xuất hiện trên game giới vào tháng 11 vừa qua nhằm quảng bá và tiếp thị cho bộ phim này.

Để bảo đảm thành công và giữ bí mật cho bộ phim cùng tên đang trình chiếu, mạch truyện của Bolt trên game được lái theo hướng hoàn toàn khác. Xuyên suốt trò chơi này các game thủ sẽ được vào vai hai nhân vật chính: chú chó Bolt và cô chủ nhỏ của Bolt là Penny. Cả hai đang lập kế hoạch giải cứu cho cha của Penny hiện đang bị tổ chức của tên giáo sư độc tài Calico giam giữ để phục vụ cho mưu đồ riêng.

Cả hai nhân vật mà người chơi hóa thân đều có những điểm đặc biệt không lẫn vào nhau. Sở trường của cô nàng Penny là thực hiện những màn leo trèo, tấn công đối phương từ sau lưng, hoặc sử dụng lựu đạn gây mê để tiến đối phương lên đường êm ái. Trợ giúp đắc lực cho cô nàng này khi thực hiện nhiệm vụ là bộ quần áo tàng hình và đặc biệt cặp mắt kiếng hồng ngoại giúp nàng dễ dàng định vị được vị trí tiếp theo cần đến nếu chẳng may bị mắc kẹt giữa địa hình phức tạp trong game. Ngoài ra, người chơi còn có cơ hội cùng Penny trổ tài "hack" máy tính thông qua trò chơi nhỏ được thiết kế rất giống trò chơi Geometry Wars nổi tiếng trước đây.

Ngược lại, nhờ sức mạnh thiên phú, các màn chơi của chú chó Bolt chủ yếu nghiêng về những pha hành động

dẹp mắt và đã tay. Chú có thể tung người về phía đối phương rồi sau đó dùng hàm răng sắc nhọn của mình thi triển những "combo cẩu quyền" phức tạp hất tung đối phương lên không trung và "kết thúc" bằng cú "cẩu cước" trời giáng. Đặc biệt hơn, nhờ siêu năng lực, Bolt còn có thể thực hiện những việc phi thường không kém gì các người hùng Superman, Ironman... Ví dụ, với Super Charge, Bolt có thể phá vỡ bờ tường lớn chắn ngang lối đi hoặc khiến các đối phương đang vây hãm mình bị thương tích nặng nề. Trong khi đó, Super Speed có thể giúp Bolt tăng tốc thật nhanh để trốn khỏi sự truy đuổi của máy bay trực thăng...

Ngoài cách chơi khá ổn, chất lượng đồ họa, nhạc nền và âm lồng tiếng trong game được thực hiện tốt không kém gì bộ phim cùng tên. Có thể nói Bolt là một trong những game hiếm hoi ăn theo phim được thực hiện dạt yêu cầu mà bạn nên thưởng thức.

HUY HOÀNG

ƯU:
- Chất lượng đồ họa tốt.
- Nhạc nền và âm lồng tiếng thực hiện không kém gì phim.

KHUYẾT:
- Cốt truyện dẫn dắt còn hơi gượng gạo.

BOLT

PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Avalanche Software
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	NDS - PS2 - XBox 360 - Wii - PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2008
ESRB	Everyone

QUÁI VẬT ALIEN CRUSH RETURNS TRỞ LẠI

Loạt game Crush Pinball do Naxat Soft phát triển (sau này do Hudson Soft đảm nhận) đã ra mắt được ba phiên bản bao gồm Alien Crush, Devil's Crush và Jaki Crush trên các hệ máy Turbografx-16, PC Engine, Genesis. Sau 17 năm gián đoạn, Alien Crush Returns ACR - phiên bản mới nhất trong loạt game này mới có cơ hội tái ngộ game thủ trên Wii thông qua kênh phân phối trực tuyến Wii Ware.

Luật chơi của ACR được chỉnh sửa đôi chút so với luật chơi của các game pinball. Ngoài mục tiêu là kiếm càng nhiều điểm càng tốt, vấn đề đặt ra trong từng màn chơi là game thủ phải canh thời điểm bấm các cần gạt thật hợp lý để điều chỉnh hướng các quả banh rơi vào trúng các sinh vật ngoài hành tinh xuất hiện trên màn hình chơi. Mặt khác, số lượng banh trong từng màn chơi cũng được cung cấp khá hạn chế, đòi hỏi game thủ phải thận trọng.

Song song đó, các sinh vật ngoài hành tinh hiếu chiến sẽ không nằm yên chịu trận mà luôn tìm cách khiến "game over". Ví dụ, phun chất độc có độ "dính" cao vào các cần gạt khiến bạn khó lòng điều khiển được hướng banh, thậm chí sử dụng các xúc tua nhọn để xuyên thủng các quả banh mà bạn cung cấp. Để vượt qua các chướng ngại này dễ dàng, người chơi phải quan sát màn chơi để đưa banh vào những vị trí đặc biệt giúp banh tăng tốc trở lại vị trí xuất phát hoặc xuất hiện thêm banh mới trên màn hình chơi để việc đối phó với quái vật dễ dàng hơn.

Nếu kết nối Wii với Internet trong quá trình thưởng thức ACR, bạn còn có thể so sánh điểm kiếm được, thời gian hoàn thành từng màn chơi với các bạn chơi khác trên mạng. Bên cạnh đó, người chơi còn có thể tải miễn phí những nội dung thêm được nhà sản xuất cung cấp để tăng thêm giá trị chơi lại.

Thay cho những hình ảnh 2D cũ kĩ, trong lần tái ngộ này mảng đồ họa của ACR đã được nâng cấp lên 3D với những hình ảnh sinh động, ấn tượng hơn nên tạo được cho người chơi cảm giác thích thú. Chất lượng âm thanh của game cũng được gọt dũa khá cẩn thận. Nhìn chung sự trở lại của loạt game Crush Pinball với thành viên mới ACR đã thực sự thành công và đáp ứng khá trọn vẹn yêu cầu của các fan hâm mộ.

TRỌNG HIẾU

ƯU
- Cách chơi hấp dẫn.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Màn chơi ngắn.

ALIEN CRUSH RETURNS

PHÁT HÀNH	Hudson Soft
PHÁT TRIỂN	Hudson Soft
THỂ LOẠI	Pinball
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	11/01/2008
ESRB	Everyone

MOTORSTORM™ PACIFIC RIFT

Bạn là người đam mê tốc độ, yêu thích chinh phục thử thách, tôn thờ sự tự do phóng khoáng. Vậy hãy đến và cảm nhận điều này với MotorStorm: Pacific Rift (MSPR), phiên bản mới nhất của dòng game đua xe địa hình MotorStorm sau phiên bản đầu tiên được phát hành độc quyền cho máy PS3 vào năm 2007. Hãy xem sự mong chờ của game thủ có được đền đáp xứng đáng hay không?

BÃO TÁP THÁI BÌNH DƯƠNG

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment Europe
PHÁT TRIỂN	Evolution Studios
THỂ LOẠI	Đua Xe
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Teen

Thiên đường nhiệt đới

Không phải những trường đua khốc liệt đầy ắp khán giả của các tay đua chuyên nghiệp, cũng không phải những con phố đêm cháy bỏng dưới cuộc rượt đuổi của các quái xế thế giới ngầm, MSPR đưa người chơi đến một khung cảnh gần gũi với thiên nhiên hơn rất nhiều: một hòn đảo nhiệt đới ở Thái Bình Dương, thiên đường cho các cuộc đua địa hình. Các vòng đua trong game được phân làm 4 loại theo địa hình gồm nước, lửa, không khí và đất, mà mỗi loại sẽ có thiết kế khác nhau và tác động không nhỏ đến chiến thuật bạn sẽ áp dụng. Các vòng đua nước sẽ có nhiều vũng nước cạn giúp làm mát động cơ để có thể duy trì trạng thái tăng tốc (boost) lâu hơn, trong khi đó vòng đua lửa lại có nhiều hố nham thạch nguy hiểm và nhiệt độ cao của vòng đua khiến động cơ luôn nóng nên không thể tăng tốc liên tục được. Vòng đua đất lại khiến bạn vất vả xoay sở với những địa hình bùn lầy, trong khi đó vòng đua không khí cho bạn biểu diễn những cú bay vọt lên không trung từ các gờ đá bố trí khắp nơi. Ban đầu người chơi chỉ có sẵn trong tay một số màn đua,

nhưng sau khi hoàn thành sẽ mở khóa ra được số lượng vòng đua rất lớn cùng với nhiều kiểu chơi khác nhau bên cạnh kiểu đua xếp hạng thông thường.

Phóng khoáng, tự do là mục tiêu mà cách chơi của game hướng đến, thể hiện rõ trong cách thiết kế các vòng đua. Không phải chỉ là những đường đua gò bó chật hẹp mà mỗi vòng đua trong MSPR đều mang tính "mở" với nhiều cung đường song song mà người chơi có thể lựa chọn. Thậm chí người chơi có thể mở ra những lối đi tắt cho riêng mình bằng cách san bằng các chướng ngại vật (nếu xe bạn đủ mạnh). Do đó việc thông thạo các đường đua là một yếu tố quan trọng để giành chiến thắng mà không có cách nào tốt hơn là bạn phải thử qua nhiều lần để tìm ra được cung đường tối ưu cho mình.

Chinh phục đường đua với những con quái vật

MSPR mang đến 8 loại xe khác nhau từ môtô, ATV, xe đua cho đến những chiếc monster truck... Mỗi loại xe đều có những ưu và nhược điểm riêng phù hợp với chiến thuật khác nhau của từng người. Những chiếc xe hạng nhẹ có được ưu thế về tốc độ và dễ xoay trở nhưng lại hạn chế trong việc cản lướt và va chạm, trong khi đó những xe hạng nặng dù chậm nhưng trên đường đua không chướng ngại vật nào có thể cản được. Địa hình cũng tác động khác nhau đến các loại xe, xe môtô thích hợp với những cú bay trên không trung, trong khi đó chỉ những chiếc xe tải nặng mới có thể vượt qua vũng nước sâu mà các xe khác không làm được. Các loại xe khác nhau sẽ đem đến cho người chơi những cảm nhận hoàn toàn khác mỗi khi điều khiển và hoàn thành một vòng đua, do đó giúp giá trị chơi lại của game khá cao.

Một tính năng thú vị trong MSPR là các loại xe có tính năng tăng tốc (boost) thoải mái suốt vòng đua miễn sao động cơ không nóng quá mức cho phép. Để giảm bớt độ nóng của động cơ người chơi có thể tận dụng những vũng nước dọc đường để giữ cho thời gian tăng tốc lâu hơn hoặc tạm ngừng tăng tốc một thời gian để chờ máy nguội. Những tay đua nhiều kinh nghiệm sẽ biết cách chọn đúng thời điểm tăng tốc và có thể duy trì động cơ ở nhiệt độ cao nhất mà vẫn không vượt qua mức cho phép, tuy nhiên lưu ý đây là một con dao hai lưỡi vì nếu chỉ quá tay một chút thôi cũng đủ khiến xe của bạn sẽ phát nổ và ngừng lại một thời gian, đồng nghĩa với việc mất vị trí vào tay các tay đua khác.

Một tính năng khác cũng được cải tiến mạnh mẽ trong MSPR là phần chơi multiplayer ở 2 chế độ chia màn hình (split-screen) và trực tuyến (online). Nếu như phiên bản MotorStorm đầu tiên chưa làm hài lòng người chơi do thiếu hẳn tính năng thi đấu split-screen trên cùng một máy thì MSPR đã khắc phục điểm yếu này bằng cách hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc. Chế độ chơi online cũng được đánh giá cao qua việc hỗ trợ tới 12 người chơi. Nếu đã nhàm chán với việc thi tài cùng với các tay đua máy thì mục chơi multiplayer là nơi bạn có thể tìm kiếm các cuộc đua hấp dẫn giữa người với nhau.

Cảm nhận vẻ đẹp thiên nhiên

Tiếp tục phát huy thế mạnh đồ họa từ phiên bản trước, MSPR đem đến cho người chơi phong cảnh đẹp mắt của một hòn đảo nhiệt đới hoang sơ. Các cuộc đua diễn ra trong khung cảnh ấn tượng từ những vách núi cheo leo nằm sát biển, những khu rừng nhiệt đới rậm rạp và cả những hố nham thạch nóng bỏng, tất cả đều rất đẹp mắt. Hiệu ứng ánh sáng cũng là một điểm mạnh trong game từ ánh nắng chói chang cho đến cả những khu vực âm u. Tông màu pha trộn khéo léo để tái hiện được chính xác "chất" nhiệt đới của cảnh quan trong game. Đồ họa của game có thể nói là khá hoàn hảo nếu không kể đến một số trường hợp vân phủ bề mặt còn hơi thô, chưa được sắc nét cho lắm.

Song hành với phần đồ họa là phần nhạc nền ấn tượng với các bài hát cực lôi cuốn từ các ban nhạc như Nirvana, David Bowie, Fatboy Slim và Slipknot. Tiếng động cơ xe các loại gầm rú nghe cũng rất đã tai. Tất cả kết hợp lại tạo nên một bầu không khí sôi động cuồng nhiệt cho cuộc đua.

Khẳng định chỗ đứng

Vẫn giữ được cách chơi cốt lõi của phiên bản MotorStorm, đồng thời bổ sung thêm các vòng đua, các loại xe cộ và chế độ đua mới, MSPR đã không phụ lòng những ai mong đợi. Nếu như MotorStorm đã tạo nên màn ra mắt khá ấn tượng thì đến lượt MSPR khẳng định vị trí vững chắc cho dòng game có tuổi đời còn khá trẻ này. Đối với những ai đam mê thể loại đua xe nhất là đua xe địa hình, thì MSPR xứng đáng có chung chỗ đứng với những tựa game như DiRT và Pure và là một lựa chọn không thể bỏ qua.

NGUYÊN QUÂN

Ưu

- Vòng đua thiết kế mở, hướng đến cách chơi tự do.
- Nhiều loại xe khác nhau cho người chơi lựa chọn.
- Đồ họa ấn tượng.

Khuyết

- Hơi phóng đại các pha va chạm.

LOCK'S QUEST

Sứ mệnh của LOCK

Cảnh nền, nhân vật được thể hiện rất sống động, hiệu ứng nhạc nền khá ấn tượng với tiết tấu mạnh mẽ, hoành tráng. Bên cạnh phần chơi đơn lôi cuốn, game còn cho phép tranh tài với bạn bè qua phần chơi mạng hấp dẫn, Lock's Quest (LQ) là một trong số ít những tựa game chiến thuật thời gian thực xuất sắc và hiếm hoi mà bạn không nên bỏ qua.

Thành công với sản phẩm đầu tay trên NDS - Drawn to Life (DtL) năm 2007 giúp 5th Cell đủ tự tin để giới thiệu tựa game mới Lock's Quest (LQ). Tuy nhiên, khác với DtL là game giải đố pha chất platform, tựa game lần này của 5th Cell thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực vốn là thể loại khó nhằn nhất trên console nói chung và handheld nói riêng. Mặt khác, số lượng game thuộc thể loại này trên NDS chỉ có thể đếm trên đầu ngón tay như Heroes of Mana, Glory Days 2 với thành công khá kiêm tốn. Vì lẽ này, dù được chuyên trang giải trí IGN trao tặng danh hiệu "Game chiến thuật xuất sắc" dành cho NDS tại kỳ hội chợ E3 năm ngoái, giới game thủ vẫn không ngừng hoài nghi về khả năng thành công của LQ.

Đúng như tên gọi của mình, LQ có nội dung xoay quanh Lock - một archineer (kiến trúc sư kiêm kĩ sư) trẻ của vương quốc Antonia. Một ngày nọ, lãnh chúa Agony người đối đầu với Antonia đã dùng nguồn năng lượng "Source" để tạo ra đội quân "Clockwork" nhằm xâm lược vương quốc nhỏ bé này. Điểm dừng chân đầu tiên của đội quân "Clockwork" hiếu chiến chính là ngôi làng ven biển Seacrest Shores, nơi Clock và cô em gái Emi đang sinh sống. Trong lúc loạn lạc, Emi tạm thời bị mất tích, trong khi đó Lock may mắn cùng với dân làng chuyển đến kinh thành Antonia để lánh nạn. Tại đây, với sự hỗ trợ của

LOCK'S QUEST	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	5th Cell
THỂ LOẠI	Chiến thuật thời gian thực
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	08/09/2008
ESRB	Everyone

quân đội Antonia chàng archineer trẻ tuổi quyết định góp sức mình đánh bại lãnh chúa Agony đồng thời tìm lại em gái...

Cách chơi của Lock's Quest được pha trộn giữa game chiến thuật theo phong cách Tower Defense và những yếu tố rất đặc trưng của game nhập vai. Thông thường, bắt đầu mỗi màn chơi, game thủ sẽ được cung cấp lượng "Source" khá hạn chế để xây dựng tường gỗ, đá trụ phòng thủ, bẫy... nhằm bảo vệ những mục tiêu cố định trước sự tấn công của đối phương. Các trụ phòng thủ và bẫy rất đa dạng, đòi hỏi bạn phải linh hoạt, khéo léo kết hợp với nhau để tạo nên sức mạnh đồng nhất. Ví dụ, trụ phòng thủ cơ bản Basic Turret có loạt bắn rất nhanh, chi phí rẻ nhưng rất dễ bị phá hủy và chỉ có thể trị quân bộ binh. Do đó, bạn phải dùng kết hợp với trụ phòng không - Flak Cannon Turret và các bẫy Freeze Snare để đông cứng đối phương hay Anti-Magic Field để khiến các thầy phù thủy không thể dùng được phép thuật. Các công trình mới (được mở khóa dần xuyên suốt trò chơi) sẽ xuất hiện trong menu xây dựng dưới dạng ẩn. Muốn mở khóa hoàn toàn, bạn trải qua trò chơi khá hấp dẫn: phải sử dụng các mảnh kim loại được sắp đặt lung tung và ráp chúng sao cho giống nguyên bản gốc đặt ở góc trái màn hình. Nếu không thành công bạn phải thực hiện lại hoặc chấp nhận "thiệt thòi".

Điểm thú vị khác là toàn bộ thao tác xây dựng các công trình trong game được thực hiện qua màn hình cảm ứng bằng bút "stylus" nên rất thuận tiện và nhạy không kém gì chuột trên PC. Ngoài ra, trong lúc chiến đấu thay vì phó thác hoàn toàn công việc cho các trụ như hầu hết các game theo phong cách Tower Defense khác, bạn còn có thể điều khiển Lock (cũng bằng bút stylus) sửa chữa các công trình, tấn công đối phương và thu thập các "Source" rơi ra. Khi tấn công hoặc sửa chữa, nhiều mini-game nhỏ sẽ xuất hiện để bạn trổ tài như xoay một bánh xe theo chiều mũi tên liên tục không bị ngắt quãng, nhấn một dãy số theo thứ tự từ nhỏ đến lớn... Nếu thực hiện thành công những trò chơi nhỏ trên Lock sẽ thực hiện những combo phức tạp để hạ gục đối phương hoặc sửa chữa công trình nhanh hơn. Việc này còn giúp Lock nạp năng lượng nhanh hơn để thi triển những tuyệt chiêu đặc biệt như sấm sét, mưa bão khiến toàn bộ đối phương trên màn hình chơi bị ảnh hưởng nặng nề.

Ngoài nhiệm vụ phòng thủ, trong vài cảnh game bạn phải điều khiển Lock đột nhập vào doanh trại đối phương giải cứu con tin hoặc thủ tiêu tướng của phe đối phương rất vất vả. Bởi ngoài những kĩ năng đặc biệt đã đề cập, Lock không được trang bị bình máu, giáp... mà chỉ có khả năng tự phục hồi sức khỏe rất chậm. Vì vậy việc thuần phục các trò chơi nhỏ, lựa chọn thời điểm thi triển các tuyệt chiêu rất quan trọng. Cần lưu ý là game được chia thành rất nhiều cảnh khác nhau và mỗi cảnh bạn chỉ được thực hiện những công việc nhất định, ví dụ khi chiến đấu, phòng thủ bạn không được xây dựng công trình (và ngược lại). Song song, mỗi cảnh chơi đều được giám sát bằng một đồng hồ đếm ngược ở góc phải màn hình, nếu thời gian này quay về mức zero game sẽ tự động chuyển sang cảnh chơi khác. Vì vậy, nghiên cứu chiến thuật kĩ và thao tác bút "stylus" nhanh, chính xác là những điều kiện cần thiết để hoàn thành các thử thách.

Tuy chỉ được thể hiện trên nền 2D khá lỗi thời nhưng không vì thế mà phần nhìn của game lại kém hấp dẫn. Cảnh nền, nhân vật được thể hiện rất sống động. Khuyết điểm duy nhất của LQ là không cho phép người chơi xoay trở camera tự do nên khi bước vào những cảnh chơi có nhiều vật cản hay khi đối phương xuất hiện quá đông, bạn sẽ gặp khó khăn đôi chút khi xây dựng, sửa chữa các công trình. Bù lại, hiệu ứng nhạc nền của game khá ấn tượng với tiết tấu mạnh mẽ, hoành tráng, bám rất sát nội dung và diễn biến game. Điểm cộng khác của LQ là bên cạnh phần chơi đơn lôi cuốn, game còn cho phép tranh tài với bạn bè qua phần chơi mạng với sức hút đủ để bạn nghiền ngẫm và khám phá trong thời gian dài. Có thể nói LQ là một trong số ít những tựa game chiến thuật thời gian thực xuất sắc và hiếm hoi dành cho handheld console mà bạn không nên bỏ qua.

NGUYỆT MINH

Ưu

- Tận dụng tốt màn hình cảm ứng của NDS.
- Cách chơi lôi cuốn và có chiều sâu.

Khuyết

- Không cho phép xoay trở camera nên rất khó quan sát ở địa hình phức tạp nhiều vật cản.

BỘ TỨ TRỞ LẠI

Tuy không còn hút hàng như những ngày đầu ra mắt nhưng thương hiệu "Metal Slug" vẫn có được chỗ đứng khá ổn định trong làng game. Đây là lý do vì sao SNK Playmore vẫn tiếp tục đầu tư phát triển thương hiệu này nhiều năm qua. Gần đây, phiên bản mới nhất - Metal Slug 7của loạt game lâu năm này lại tiếp tục xuất hiện. Tuy nhiên, trái với những lần ra mắt trước vốn đặt chân lên các máy game thùng (Arcade) đầu tiên, lần tái ngộ thứ 7 này Metal Slug lại chọn Nintendo DS là xuất phát điểm.

Cũng giống như phiên bản thứ sáu trước, Metal Slug 7 quy tụ đến sáu thành viên gồm bộ tứ quen thuộc Marco, Tarma, Fio, Eri và hai thành viên thường góp mặt trong loạt King of Fighters (cũng của SNK Playmore là Ralf và Clark). Mỗi nhân vật này sẽ cho người chơi những lợi thế nhất định khi điều khiển. Ví như Marco sẽ tạo ra sát thương gấp đôi khi điều khiển những vũ khí mặc định như súng ngắn (ở cấp độ Normal và Hard), súng máy hạng nặng (ở cấp độ Begginer). Cô nàng Eri lại được cấp phát số lựu đạn gấp đôi so với các thành viên khác. Ngoài ra, khi ném lựu đạn Eri còn có thể chỉnh hướng để bắt mục tiêu thuận lợi hơn...

Trong phiên bản lần này, người chơi cũng có dịp điều khiển những khí tài quân sự mới như Slug Gigant, một robot khổng lồ ngoài khả năng phun lửa còn được trang bị khẩu pháo Wave rất hữu dụng khi cận chiến. Heavy Armor được trang bị súng phun lửa lẫn đại bác hạng nặng, ngoài ra có thể thực hiện những cú trượt tốc độ để né đòn khi cần thiết. Toàn bộ trò chơi có tổng cộng 7 màn với ba cấp độ khác nhau để người chơi tùy chọn. Cách chơi của Metal Slug 7 vẫn trung thành với phong cách game hành động 2D, có tiết tấu nhanh pha thêm chất hài hước vốn đã được game thủ đón nhận nồng nhiệt ở các phiên bản đầu. Tuy nhiên, kiểu chơi phối hợp vốn là một trong những nét hấp dẫn nhất của loạt game Metal Slug lại hoàn toàn biến mất ở phiên bản mới này. Có lẽ SNK Playmore muốn dành riêng kiểu chơi hấp dẫn này cho phiên bản Metal Slug 7 sắp được phát hành trên dịch vụ Xbox Live Arcade trong thời gian tới.

Hạn chế đáng tiếc trên sẽ tạo ra không ít phân vân cho các game thủ khi chọn mua phiên bản NDS của Metal Slug 7 nhất là khi giá bán của các game trên Xbox Live Arcade thường rất hấp dẫn và được tích hợp nhiều chức năng mới so với bản game gốc. Chính vì vậy, trừ khi rơi vào trường hợp bất khả kháng, bạn nên đợi phiên bản dành cho Xbox 360 của trò chơi này để thưởng thức được trọn vẹn hơn.

THANH HẰNG

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

ƯU

- Tiết tấu nhanh, vui nhộn.
- Đồ họa bắt mắt.

KHUYẾT

- Không có chức năng chơi phối hợp.

METAL SLUG 7

PHÁT HÀNH	Ignition Entertainment
PHÁT TRIỂN	SNK Playmore
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	NDS, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2008
ESRB	Teen

Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn

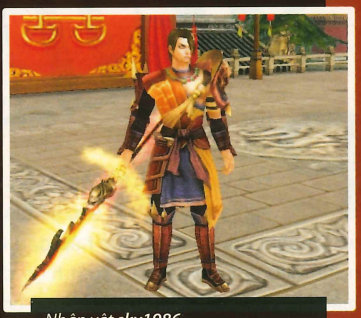
108 vị anh hùng trong Tiên Lữ Kỳ Duyên

Xuất phát từ truyền thuyết về Tứ Đại Thần Khí trong phiên bản Tiên Lữ Kỳ Duyên, nhà phát hành FPT Online đã và đang triển khai Chương trình **"108 anh hùng Thiên Long Bát Bộ"** trong dịp ra mắt phiên bản mới này và để dành tặng cho các gamer (người chơi game) xuất sắc đạt được các thần khí quý báu trong game. Tứ Đại Thần Khí gồm có: *Dung Kim Lạc Nhật Đao, Bích Hải Ngân Đào Hoàn, Thu Thủy Vô Ngân Kiếm, Vạn Hác Tùng Phong Phiến*. Đây là những báu vật của các vị thần, không phải người chơi nào cũng có thể sở hữu được. Trong thế giới Thiên Long Bát Bộ, những ai muốn có những báu vật này thì phải hoàn thành những nhiệm vụ đặc biệt. Một khi sở hữu được 01 trong 04 báu vật này, các gamer sẽ cảm thấy rất hãnh diện trong "giới giang hồ", tại vì nó là biểu tượng chứng minh quyền lực, danh vọng, đẳng cấp của người chơi.

Chương trình **"108 anh hùng Thiên Long Bát Bộ"** kéo dài từ ngày 27/12/2008 đến 27/01/2009. Bốn vị anh hùng đầu tiên sở hữu một trong bốn báu vật thuộc bộ Tứ Đại Thần Khí sẽ nhận được 04 mô hình thần khí bằng vàng. Bên cạnh đó, 108 anh hùng đầu tiên sở hữu một trong bốn thần khí đầu tiên sẽ được tặng ngọc nội công hoặc ngoại công cấp 5.

Tính đến thời điểm hiện tại đã có 04 game thủ đầu tiên sở hữu được bộ Tứ Đại Thần Khí: Hồ Hải Nam - nhân vật Kòi - server Hoả Thiêu Xích Bích đạt được *Vạn Hác Tùng Phong Phiến*; Nguyễn Thành Duy - nhân vật LongNhat - server Lạc Anh Kiếm đạt được *Thu Thủy Vô Ngân Kiếm*; Trịnh Công Sơn - nhân vật sky1986 - server Lam Sa Thủ đạt được *Dung Kim Lạc Nhật Đao*; Lê Hà Thiên Ấn - nhân vật CongLuat - server Lạc Anh Kiếm đạt được *Bích Hải Ngân Đào Hoàn*. Game thủ Nguyễn Thành Duy, người đầu tiên đạt được thần khí, đã chia sẻ cảm xúc chiến thắng như sau: *"Mình cảm thấy rất sung sướng, hạnh phúc và hãnh diện. Mặc dù công việc truy tìm thần khí này khá vất vả nhưng mình được cả bang Kỳ Lân cùng đồng lòng giúp sức, làm nhiệm vụ cùng mình nên mới hoàn thành trong thời gian nhanh như thế."*

Nhân vật **LongNhat**, người đầu tiên đạt được thần khí



Nhân vật **sky1986**

Nhân vật **Kòi**

Những cuộc truy tìm Tứ Đại Thần Khí đang diễn ra sôi động hơn bao giờ hết. Các anh hùng hào kiệt trong thế giới Thiên Long Bát Bộ vẫn còn nhiều cơ hội để khẳng định mình xứng đáng là 01 trong 108 vị anh hùng. Các giải thưởng thuộc Chương trình **"108 anh hùng Thiên Long Bát Bộ"** sẽ được nhà phát FPT Online trao tặng cho các gamer mỗi tuần một lần và lễ trao tặng bộ Tứ Đại Thần Khí bằng vàng sẽ được tổ chức sau khi chương trình kết thúc. Ngoài ra, ở thời điểm hiện tại, nhà phát hành FPT Online cũng đang tổ chức các sự kiện hấp dẫn như: **Đại lễ mua sắm; Tân niên tấn tài tấn lộc; Tặng điểm kinh nghiệm; Truy kích niên thú** nhằm mang đến cộng đồng người chơi game Thiên Long Bát Bộ những giây phút thoải mái trong cuộc sống hàng ngày.

Kim Phụng

Vũ Trường Sôi Động

DJ MAX PORTABLE CLAZZIQUAI EDITION	
PHÁT HÀNH	Pentavision
PHÁT TRIỂN	Pentavision
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2008
ESRB	Teen

Hiện vẫn chưa có tựa game âm nhạc nào trên PSP có thể qua mặt sêri DJ Max xét về cả phương diện gameplay lẫn chất lượng nhạc nên Pentavision đã thừa thắng xông lên với phiên bản DJ Max Portable Clazziquai Edition (CE) tiếp sau DJ Max Portable (DMP) 1 và 2 với chủ đề chính xoay quanh Clazziquai có chất nhạc độc đáo...

Phải thừa nhận rằng tuy không có cốt truyện đúng nghĩa hay đồ hoạ sặc sỡ nhưng các trò chơi âm nhạc có sức hấp dẫn khó có thể cưỡng lại được. Dù xuất hiện dưới nhiều hình thức khác nhau, từ những chiếc máy game thùng trong siêu thị cho đến phiên bản tí hon trên các máy chơi game cầm tay, nhưng chúng đều có một điểm chung là đưa người chơi đắm chìm vào thế giới cùng những bản nhạc sôi động. Thực sự mà nói thì có lẽ cho đến thời điểm hiện tại, vẫn chưa có một tựa game âm nhạc nào trên PSP có thể qua mặt được sêri DJ Max xét về cả phương diện gameplay lẫn chất lượng nhạc. Chính vì sự thành công này mà hãng Pentavision đã thừa thắng xông lên với phiên bản DJ Max Portable Clazziquai Edition (CE) tiếp sau DJ Max Portable (DMP) 1 và 2.

Đúng như tên gọi, chủ đề chính của phiên bản mới xoay quanh Clazziquai, một thể loại nhạc do ban nhạc cùng tên của Hàn Quốc sáng tạo ra bằng cách phối trộn nhiều thể loại phổ biến lại với nhau hình thành nên một chất nhạc độc đáo, không quá gắt như rock, cũng không mạnh mẽ như techno mà nằm ở khoảng giữa, giống như một món cocktail thập cẩm lạ miệng vậy.

Dành cho những ai chưa biết gì về DMP thì đây là một game giải trí dạng casual trong đó người chơi sẽ phải nghe một bản nhạc, đồng thời trên màn hình sẽ xuất hiện những nốt nhạc rơi xuống tương ứng với vị trí của các nút bấm trên máy và người chơi phải bấm chính xác các nút này để nốt nhạc

vang lên. Điểm nhấn của DJ Max và cũng là đặc điểm mang lại sự hấp dẫn cho game nằm ở chỗ các nốt nhạc không chỉ đơn thuần xuất hiện ngẫu nhiên cho vui mà nó chính là một phần của bản nhạc. Nếu bấm chính xác và đúng nhịp, các nốt nhạc sẽ hoà hợp với nhạc nền tạo thành một giai điệu dễ nghe, nhưng nếu bấm hụt, bấm trật thì bản nhạc sẽ trở nên "loạn nhịp", nghe rất chát chúa. Chính vì thế mỗi khi hoàn thành được một bản nhạc, người chơi sẽ có cảm giác rất thích thú giống như chính tay mình vừa sáng tác ra nhạc phẩm vậy.

Một điểm khá mới xuất hiện lần đầu tiên trong sêri, đó là mục chơi Club Tour. Thay vì trước đây game chỉ cho phép bạn chọn chơi từng bản nhạc một, chơi xong bản này mới tiếp đến bản khác thì bây giờ người chơi sẽ được du ngoạn qua nhiều vũ trường khác nhau, mỗi vũ trường là một tập hợp nhiều bài hát đa thể loại, đa phong cách và có tên lẫn logo đặc trưng. Người chơi phải hoàn thành được ít nhất phân nửa số bài nhạc được quy định mới có thể chuyển sang câu lạc bộ khác. Đây có thể nói là một sáng kiến rất hay vì nó tạo động lực cho người chơi luôn muốn chơi tiếp để khám phá xem câu lạc bộ tiếp theo là gì, bao gồm những thử thách gì. Có tất cả 7 khu vực, mỗi khu vực có 4 câu lạc bộ vị chi bạn có thể khám phá tổng cộng 28 câu lạc bộ khác nhau. Ở câu lạc bộ thứ 4 của mỗi khu vực người chơi sẽ được đưa ra một thử thách, hay có thể gọi nôm na là "đấu trùm", trong đó bạn sẽ phải thách đấu với các DJ nằm trong bảng xếp hạng từ 1 đến 199 (bạn đang ở vị trí 200) và leo dần lên vị trí dẫn đầu. Mỗi DJ sẽ đề ra cho bạn nhiều thử thách khác nhau. Càng lên cấp thử thách càng khó, chẳng hạn khi đấu với top 10 thì bạn luôn bị yêu cầu hoàn thành một bản nhạc khó với mức chính xác dao động từ 99-100%! Một con số không tưởng với các thành viên mới.

Tuy vậy cũng có một điều hơi phàn nàn là mục này yêu cầu người chơi phải vượt qua được ít nhất phân nửa các bài hát được quy định, nên người chơi bắt buộc phải thành thạo tất cả các chế độ chơi từ 4B cho đến 6B vì máy sẽ sắp xếp ngẫu nhiên các chế độ. Nói cách khác, bạn không có cách nào để chơi duy nhất một chế độ từ đầu đến cuối game, đây là một điểm rất khó chịu với những ai vốn không thích và cũng chơi không giỏi nhiều thể loại (chẳng hạn bạn chỉ biết bấm 4 nút trong khi game toàn yêu cầu phải bấm 6 nút trở lên thì quả là một cực hình). Nếu không quen chơi nhiều nút thì bạn sẽ dễ bị cuống và bấm loạn xạ kéo theo điểm số không được cao và chắc chắn là sẽ kẹt tại màn đó mãi mãi, cho tới khi luyện thành thục được bài hát ở độ khó!

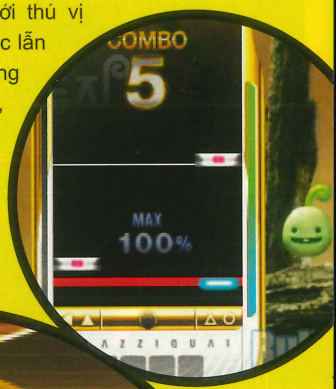
Một điểm mới khác của CE lần này là sự có mặt của tính năng equalizer dành cho những ai thích nghe nhạc theo một phong cách nhất định. Game cho bạn lựa chọn giữa chế độ Unique, Heavy, Pops, và Jazz để xử lý chất lượng nhạc của từng thể loại dựa trên bộ equalizer của chính PSP để cho ra chất nhạc hợp "gu" người chơi nhất. Ngoài ra game còn có thêm các Effectors mới, đây là tính năng có thể chọn hoặc không tuỳ người chơi để gameplay thêm phần dễ dàng, bao gồm Fever giúp tự động kích hoạt mỗi khi thanh Fever đầy, HP UP gia tăng cột máu giúp người chơi khó "chết" hơn khi bấm hụt, Auto để chữa cháy mỗi khi bạn bấm hụt (máy sẽ báo là Max 1% thay vì Miss nhờ đó giữ được combo không bị ngắt quãng) và Track dành cho ai muốn thử thách chính mình với những hiệu ứng che nốt, nút nhấp nháy... nâng độ khó của game lên gấp bội.

Không chỉ cho phép bạn chơi các bản nhạc mà CE còn có mục Album để bạn nghe lại các bản nhạc mình đã unlock được mà không cần phải động tay động chân. Mục này là tổng hợp của hai mục Video và OST trong các bản trước, thay vì phải vào từng phần để nghe nhạc hoặc xem video clip thì giờ đây người chơi chỉ cần vào mục này là có thể truy cập được tất cả bản nhạc mình có, giúp thư giãn đầu óc mà không cần múa máy phím bấm gì cả.

ƯU
Cách chơi lôi cuốn
Hình ảnh sinh động
KHUYẾT
Độ thử thách khá cao

Cuối cùng, CE có giá trị chơi lại rất cao vì trong game chứa nhiều bí mật chờ đợi người chơi khám phá dần. Mỗi khi đạt được một level hoặc hoàn thành bài hát theo đúng quy định đề ra thì bạn sẽ unlock được khi thì wallpaper cho PSP, khi thì các nốt nhạc mới, và hấp dẫn nhất là unlock được các video thuộc dạng hậu trường thực hiện các clip nhạc. Đó là chưa kể bạn có thể chơi đi chơi lại chỉ để thưởng thức một bản nhạc mà mình tâm đắc. Đó chính là ưu điểm và là nét tiêu biểu của các thể loại game âm nhạc.

CE tuy còn có một số vướng mắc về độ khó nhưng nhìn chung ghi điểm mạnh ở khâu tuyển chọn các bài nhạc, dễ nghe, đa phong cách và kết hợp nhuần nhuyễn với gameplay. Một điều có thể chắc chắn đây chưa phải là phiên bản cuối cùng của sêri game âm nhạc trên PSP này. Ba phiên bản chỉ mới là sự khởi đầu cho một dòng game âm nhạc "đỉnh". Ngoài CE, hãng Pentavision đã tung ra thêm Black Square hướng tới game thủ chuyên nghiệp và sắp tới sẽ ra mắt hai bản DJ Max Fever hứa hẹn nhiều đổi mới thú vị trong cả chất nhạc lẫn chất game. Trong thời gian chờ đợi, CE còn rất nhiều điểm mới lạ chờ chúng ta khám phá.



MINH XUÂN

Vạn Phu Mạc Địch

Tam Quốc Chí

http://3k.playpark.vn ONLINE

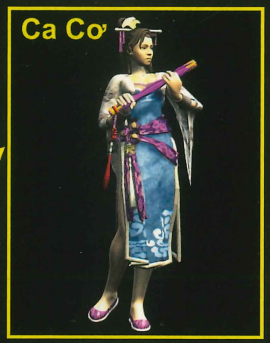
HỆ THỐNG BINH SĨ TRONG TAM QUỐC CHÍ ONLINE

Tam Quốc Chí - một danh từ khá quen thuộc đối với những người ham mê lịch sử và đặc biệt là lịch sử Trung Hoa. Tam Quốc Chí Online là 1 game online do Asiasoft phát hành đã tái hiện thành công hình ảnh hệ thống binh sĩ đa dạng, có thể tiến hóa theo từng cấp độ và trở thành trợ thủ đắc lực cho các Quân Sư, Hào Kiệt. Mỗi loại binh sĩ đều có những sở trường riêng biệt, những tuyệt chiêu có thể triệt hạ các mục tiêu một cách nhanh chóng. Nếu sử dụng linh hoạt các loại binh sĩ và áp dụng phương thức chiến đấu hợp lý, bạn hoàn toàn có thể khống chế cục diện của một trận đấu hay một trận Công Thành Chiến nảy lửa và căng thẳng.

Chủng loại binh sĩ trong game TQC rất đa dạng, dưới đây là một số hình ảnh đại diện cho các binh sĩ

Không những thế, nếu bạn huấn luyện các binh sĩ đến một mức nhất định thì có thể chuyển chức cho chúng. Cứ sau mỗi lần chuyển chức, binh sĩ của bạn lại mạnh hơn một bậc và học được các tuyệt kỹ chiến đấu mạnh mẽ.

Lấy ví dụ nữ binh sĩ Vũ Nương, sau khi rèn luyện đến cấp 36 thì có thể chuyển chức thành Ca Cơ hay Vũ Cơ, đây là loại binh sĩ hỗ trợ có thể hồi phục thể lực cho chủ tướng, binh sĩ. Ca Cơ và Vũ Cơ là những binh sĩ rất được ưa chuộng trong game Tam Quốc Chí online.



Nếu bạn là một người đam mê game, là một người ham tìm hiểu những thứ mới lạ và chưa biết thì hãy tạo cho bản thân một ID game ngay tại: http://3k.playpark.vn. Thế giới Tam Quốc chính là nơi để bạn thể hiện tài năng và nhiệt huyết của bạn.

Phát hành bởi

PLAY@PARK The World of Play

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

Phát hành bởi

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

PLAY@PARK The World of Play

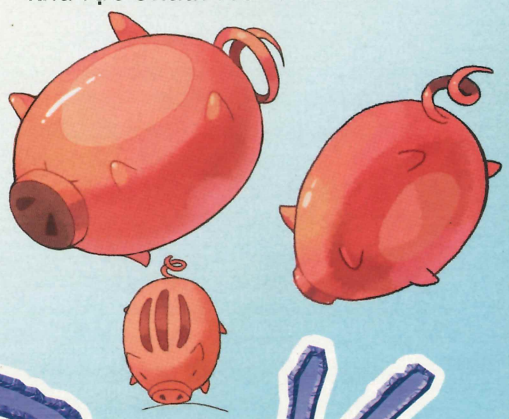
HỆ THỐNG THÚ CƯNG TRONG RAGNAROK ONLINE

Hệ thống thú cưng của Ragnarok Online rất ấn tượng và độc đáo. Không như một số game online ra đời trong giai đoạn gần đây làm cho việc có được thú nuôi quá dễ dàng. Điều này nhìn qua có vẻ hay nhưng vô tình nó đã làm giảm đi sự gắn bó giữa thú nuôi và chủ nhân. Trong Ragnarok Online để có được thú nuôi đòi hỏi bạn phải đầu tư công sức và cả kiên nhẫn. Bạn phải đi tìm "mồi nhử" là thức ăn ưa thích của từng loại quái vật- quái vật khác loài thì mồi nhử cũng khác nhau. Có được "mồi nhử" chưa hẳn là đã xong chuyện, bạn còn phải rình bắt thú nuôi. Khi bạn cho thú nuôi mồi nhử, sẽ có một bảng quay số biểu thị bạn thất bại hay thành công. Nếu thất bại, bạn phải đi tìm mồi nhử khác và bắt đầu lại từ đầu, còn nếu thành công, thú nuôi sẽ biến đổi về dạng " Trứng Thú Nuôi" bạn phải đi mua lò ấp và ấp cho trứng nở qua. Trứng nở chưa hẳn đã xong đâu nhé!

Thú nuôi trong Ragnarok Online không phải là một con thú đơn thuần chỉ biết lẻo đẽo theo bạn. Chúng cần được cho ăn, chăm sóc cho nó, và không được để nó thất vọng về bạn. Nếu bạn chết trước mặt thú nuôi quá nhiều lần, nó sẽ cảm thấy bất an và sẽ bỏ đi.

Trăm công, nghìn việc, nghe có vẻ khó khăn nhưng thành quả đạt được cũng rất đáng, ngoài ngoại hình rất dễ thương thì thú nuôi đôi khi sẽ nói chuyện, nhảy múa pha trò, làm bạn vui. Mối quan hệ tương hỗ này sẽ làm gắn bó tình cảm giữa người chơi và thú nuôi của mình. Tạo cho họ một khía cạnh mới, một động lực mới để chơi và tìm hiểu game.

Còn rất nhiều những khía cạnh mới sẽ được cập nhật trong phiên bản Ragnarok mới đang được công ty mẹ của Ragnarok tại Hàn Quốc phát triển. Tuy nhiên, chỉ với những tính năng chính đã cùng đồng hành với game thủ hâm mộ Raganrok trong 6 năm qua. Chúng ta đều có thể thấy, Ragnarok là một tựa game đặc biệt xuất sắc và hoàn toàn có triển vọng trở thành một trong những game online hàng đầu tại Việt Nam giống như nó đã và đang làm với các nước thuộc khu vực Châu Á và Thế Giới.

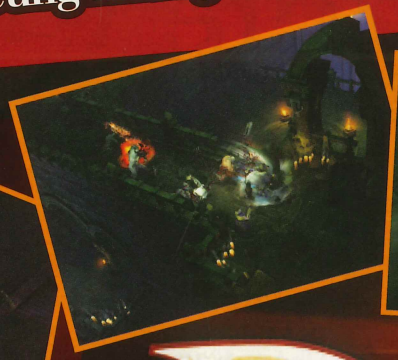


RAGNAROK ONLINE™

http://ro.playpark.vn

DIABLO III	
PHÁT HÀNH	Blizzard Entertainment
PHÁT TRIỂN	Activision Blizzard
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	PC, Mac
NGÀY PHÁT HÀNH	Chưa công bố

Sau gần 7 năm "qui ẩn", dòng game hành động - nhập vai lừng danh của Blizzard là Diablo đã quay lại với phiên bản thứ ba cùng những tính năng và lớp nhân vật mới.



DIA BÓNG TỐI

Kết thúc chỉ là bắt đầu

Diablo là dòng game nằm trong bộ tứ chủ lực của Blizzard, sánh vai với StarCraft, Warcraft và dòng game nhập vai trực tuyến World of Warcraft. Khác với những tựa game trên, Diablo "ngủ đông" khá lâu, từ phiên bản mở rộng Diablo II: Lord of Destruction phát hành năm 2001 đến nay mới chính thức tung ra phiên bản thứ ba. Được hé lộ lần đầu tại triển lãm Worldwide Invitational 2008 của Blizzard tại Paris, Diablo III lấy bối cảnh 20 năm sau sự kiện ở bản Lord of Destruction, nói về sự hồi sinh của đạo quân địa ngục và bạn một lần nữa là vị cứu tinh của thế giới Sanctuary. Được sự hướng dẫn của Deckard Cain, nhân vật giao nhiệm vụ quen thuộc của những bản trước, bạn sẽ từng bước tiêu diệt đạo quân Burning Hells đe dọa xứ sở của mình. Diablo III cũng đánh dấu sự trở lại của Tyrael, vị thiên thần bảo hộ loài người từng xuất hiện trong Diablo II nhưng vai trò của nhân vật này vẫn chưa rõ ràng. Blizzard hứa hẹn cốt truyện của Diablo III sẽ nhuốm màu đen tối và ám đạm hơn hai bản trước, bên cạnh việc đặt ra nhiều bí ẩn mới để người chơi khám phá. Với việc ba vị ác thần Diablo, Mephisto và Baal đã bị tiêu diệt trong hai bản trước, bạn sẽ phải đối đầu với một thế lực mới có sức mạnh và quyền năng khủng khiếp hơn hẳn trong bản mới này.

Những cải tiến vượt bậc

Diablo III được dựng trên nền engine 3D hoàn toàn mới, bên cạnh sự tích hợp công nghệ vật lý Havok giúp những cuộc chiến trong trò chơi có phần hoành tráng và chân thực hơn. Yếu tố vật lý cũng ảnh hưởng rất lớn đến cách chơi hành động "hack & slash" của Diablo, khi bạn có thể lợi dụng sự phá hủy của môi trường để tác động lên quái vật. Blizzard cho biết họ đã lựa chọn camera cố định góc nhìn trên cao cho Diablo III để giữ lại cảm giác quen thuộc cho các fan của những bản trước. Ngoài ra, sức mạnh công nghệ mới cũng cho phép màn chơi được mở rộng và chi tiết hơn, các loại quái vật sẽ xuất hiện từ nhiều hướng khác nhau tùy theo thiết kế màn chơi.

Hệ thống kỹ năng của Diablo III sẽ có một số nét cải tiến so với phiên bản cũ, Diablo II. Đầu tiên, khi muốn nâng lên một cấp kỹ năng mới, bạn sẽ phải sử dụng một số điểm kỹ năng nhất định dành cho cấp kỹ năng cũ. Blizzard cũng nhấn mạnh, người chơi không cần phải quá tính toán trong việc sử dụng điểm kỹ năng, và hướng đến những pha hành động là chính. Một số kỹ năng sẽ không yêu cầu số điểm lớn để đạt được, và người chơi được khuyến khích sử dụng đến 6 kỹ năng trong Diablo III thay vì hai hoặc ba kỹ năng chủ yếu trong những phiên bản trước. Với cải tiến này, người chơi sẽ có cơ hội tìm hiểu sâu hơn những kỹ năng mà lớp nhân vật mình chọn có thể đạt được và ứng dụng chúng hiệu quả nhất.

Hệ thống Rune (ma thuật đặc biệt) sẽ xuất hiện lại trong Diablo III nhưng với

BLO®
HỒI SINH

phong cách thiết kế hoàn toàn mới. Thay vì được đưa vào hệ thống vũ khí, các bùa phép đặc biệt này được tích hợp vào kỹ năng và bạn hoàn toàn có thể nâng cấp. Mỗi kỹ năng chỉ có thể phối hợp với một bùa phép trong một lần, và mỗi loại bùa phép ứng dụng sẽ có hiệu quả khác nhau. Với hệ thống này, cách chơi của Diablo III sẽ đa dạng hơn và ngay cả khi hai người chơi cùng chọn một lớp nhân vật, có cùng các chỉ số nhưng sẽ sở hữu những khả năng khác nhau tùy theo bùa phép đã lựa chọn. Các loại bùa phép tích hợp đều có thể thay thế được và chúng có những chỉ số sức mạnh và hiệu quả tương ứng. Ví dụ khả năng Teleport, lúc bình thường chỉ giúp bạn "dịch chuyển tức thời" ra xa đối phương, nhưng khi kết hợp thêm bùa phép Striking sẽ gia tăng sát thương khi bạn "hạ cánh" xuống một quái vật khác. Một ví dụ khác, khi ứng dụng bùa phép Multistrike vào kỹ năng quả cầu lửa của Witch Doctor, các quả cầu sẽ tấn công nhiều mục tiêu cùng lúc thay vì chỉ có tác dụng với một quái vật. Hệ thống Rune không làm thay đổi tính chất các kỹ năng, chỉ giúp hình thức thể hiện của chúng đa dạng và hiệu quả hơn, góp phần tạo nên sự hấp dẫn chung trong cách chơi của Diablo III.

Hệ thống chiến đấu và giao diện của Diablo III được cải tiến lại với việc chú trọng sử dụng kỹ năng hơn là việc bơm máu liên tục khi nhân vật chiến đấu như trong những phiên bản trước. Những biểu tượng kỹ năng sẽ được thể hiện trực tiếp trên màn hình để bạn chọn lựa, trong khi đó những quả cầu tiếp máu sẽ xuất hiện sau khi bạn tiêu diệt quái vật và có thể sử dụng trực tiếp mà không cần vào menu. Blizzard muốn nhấn mạnh đến yếu tố hành động của trò chơi và duy trì nhịp độ chiến đấu càng nhanh càng tốt.

Không quên chế độ "online"

Giao diện đơn giản, dễ sử dụng cũng đem lại thuận lợi trong phần chơi phối hợp (co-op), vốn cũng là một trong những tính năng quan trọng của Diablo III. Giống như những bản trước, trò chơi sẽ có những màn đánh quái trong dungeon hoàn toàn ngẫu nhiên và độc đáo mỗi khi bạn chơi lại. Các sự kiện định sẵn cũng được sắp đặt lại sau khi "phá đảo", tạo sự phân nhánh mới trong cốt truyện khi bạn chơi lại. Các quái vật, bối cảnh, NPC cũng sẽ thay đổi và mới mẻ so với lần chơi trước.

Blizzard không đưa ra con số chính xác, chỉ xác định phần chơi co-op của Diablo III sẽ hỗ trợ dưới 8 người chơi và chỉ thông qua dịch vụ Battle.net quen thuộc của hãng. Ngày phát hành của Diablo III cũng chưa được ấn định, và cũng giống như hàng loạt những tựa game khác của Blizzard, Diablo sẽ chỉ phát hành khi "trò chơi sẵn sàng". Với những cải tiến về kỹ năng và hệ thống bùa phép cùng những lớp nhân vật mới, hi vọng Diablo III sẽ một lần nữa làm thăng hoa thể loại hành động – nhập vai phong cách "hack & slash" một thời của dòng game này.

CẨM TÚ

Nhắc đến tựa game PC bán chạy nhất mọi thời đại, chắc hẳn ai cũng biết đó là The Sims, trò chơi thuộc thể loại mô phỏng cho phép bạn xây dựng một thế giới thu nhỏ rất sống động được phát triển bởi phù thủy Will Wright và đội ngũ Maxis. Với 2 phiên bản 1 & 2 cùng số lượng bản mở rộng đồ sộ, The Sims đã và đang tiếp tục chứng tỏ sức hút mãnh liệt của mình đối với cộng đồng game thủ. Giờ đây, bao trái tim của fan hâm mộ lại một phen thổn thức khi ngày phát hành phiên bản thứ 3 của dòng game này đã gần kề.

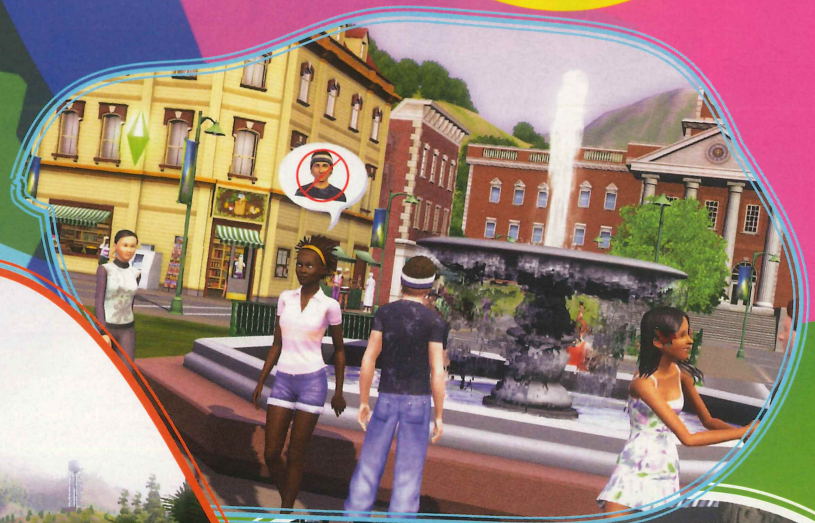
The Sims 3 (TS3) sẽ được phát triển dựa trên nền tảng của "người tiền nhiệm" The Sims 2 do EA nhận được nhiều ý kiến cho thấy người chơi đang rất hài lòng với những gì TS2 mang lại. Theo lời ông Ben Bell - chịu trách nhiệm sản xuất, thì mọi hoạt động trong TS3 sẽ diễn ra ở một địa điểm duy nhất là thung lũng Hoàng Hôn (Sunset) thay vì chia thành nhiều khu vực nhỏ như trước. Do đó quá trình chơi sẽ diễn ra liên tục, không còn các màn hình tải game (loading screen) khi bạn di chuyển giữa các khu vực nữa.

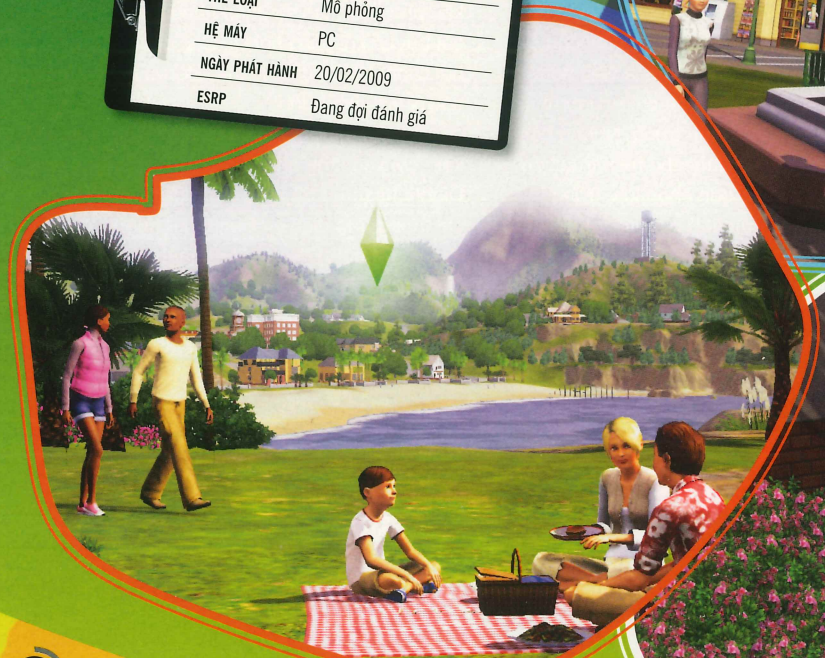
Ông cũng cho biết mỗi một nhân vật trong thế giới Sims sẽ có một tính cách hoàn toàn riêng biệt. Khả năng tương tác với nhân vật cũng được gia tăng, cho phép người chơi khám phá phần cuộc sống còn lại của nhân vật khi chúng không có nhà (ở công ty, công viên, khu giải trí...). Người chơi sẽ tự tạo ra cho mình một cộng đồng ảo, ngoài một gia đình chính do bạn quản lý, những cư dân khác mặc định sẽ thuộc quyền điều khiển của AI nhưng bạn vẫn có khả năng tùy biến chúng rất cao. Người chơi sẽ tạo nhân vật dựa trên 70 đặc điểm thể hiện tính cách cá nhân cùng hàng loạt tùy chọn về ngoại hình mà bộ công cụ của game cung cấp. Tính cách này sẽ thay đổi linh hoạt trong quá trình chơi từ thời thơ ấu cho đến khi trưởng thành của nhân vật. Bạn sẽ chứng kiến các kiểu hành xử, tương tác cùng những tình huống thú vị mà nhân vật của mình gặp phải dựa trên những thông số đã lựa chọn. Mọi tâm trạng như buồn, vui, điên loạn, tức giận, "kị" trẻ em, hay đang yêu đều được thể hiện một cách sinh động. Nếu như trước đây để tạo hoặc chỉnh sửa ngoại hình của một nhân vật, bạn phải truy cập vào một màn hình riêng thì nay với công nghệ mang tên Create a Style, bạn sẽ làm điều tương tự ngay trong game (khá tương đồng với hệ thống xây dựng nhân vật của Spore phát hành tháng 09/2008). Hơn bao giờ hết, người chơi có thể tự do sáng tạo nhằm đem đến một cộng đồng cư dân ảo với ngoại hình phong phú và khả năng trùng lặp là rất thấp. Ngoài ra nhân vật còn có nhiều khả năng độc đáo khác như vẽ tranh, bắt cá... Tương tự như tính cách, những kĩ năng này sẽ phát triển theo nhiều hướng trong suốt cuộc đời nhân vật.

Cư dân của bạn cũng có những điều

THE SIMS 3

PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA Redwood Shores
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	20/02/2009
ESRP	Đang đợi đánh giá



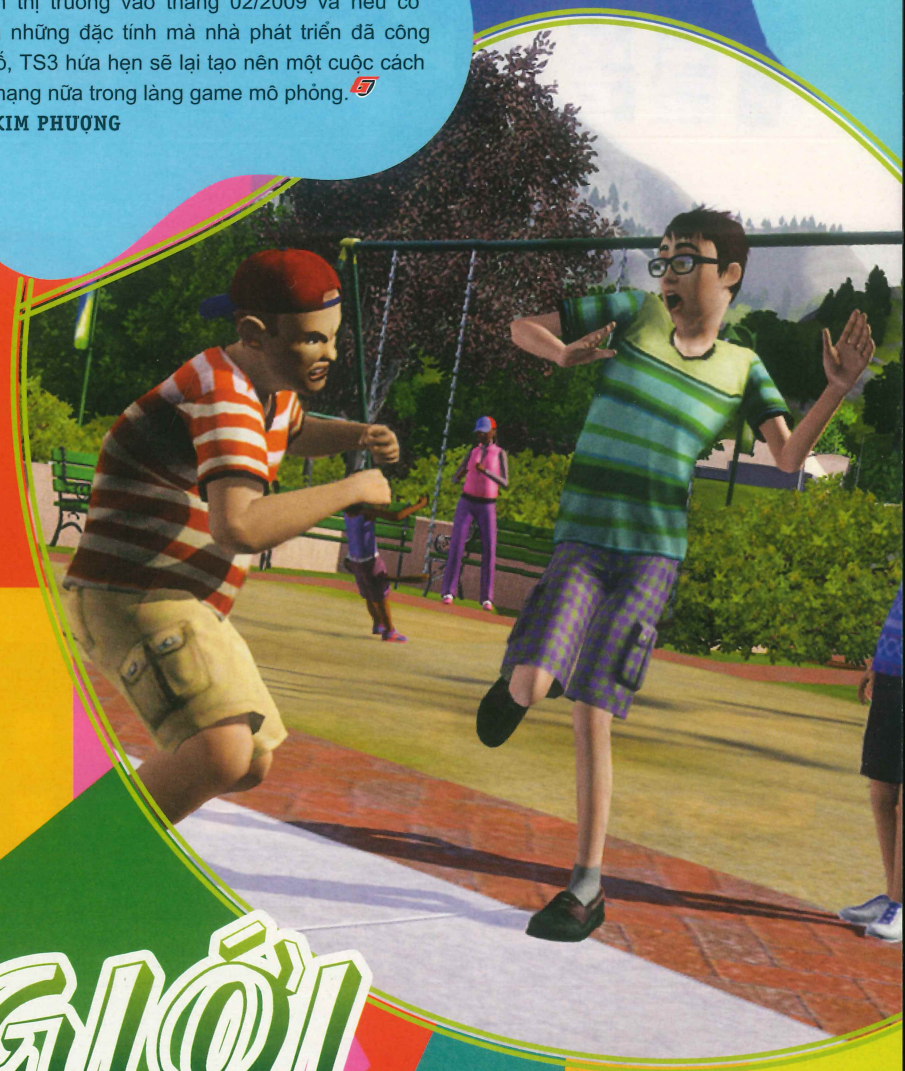


ước. Một số rất bình dị, ngây ngô. Một số lại rất vĩ đại và bạn sẽ là người đóng vai trò từng bước biến những giấc mơ đó thành hiện thực (lifetime achievements). Nếu làm được bạn sẽ có số điểm thưởng để mở khóa những đặc tính mới của game. Sẽ không có chuyện bạn phá hỏng giấc mơ của một cư dân, nhưng bạn có thể tạo ra một số tình huống dở khóc dở cười khi "phá hoại" điều ước của chúng. Ngoài ra dựa trên đặc tính của nhân vật, TS3 sẽ cung cấp một số bối cảnh hoặc gợi ý về định hướng nghề nghiệp mà có thể phần nào hữu ích cho bản thân người chơi ngoài đời thực.

Là game hướng cộng đồng nên việc chia sẻ các mẫu nhân vật cũng được phát triển sao cho thao tác dễ dàng hơn. Sự xuất hiện của công cụ chỉnh sửa Video trực tuyến sẽ giúp người chơi truyền thêm sức sống mới vào các đoạn clip quay trong game của họ trước khi tải chúng lên máy chủ của EA. TS3 hỗ trợ nhiều loại hình sinh hoạt nhóm mới như tiệc BBQ trên biển, lễ hội Halloween cho trẻ em, những bữa ăn thân thiện ngoài trời của một đại gia đình hoặc buổi tranh luận sôi nổi về một đề tài nóng hổi nào đó.

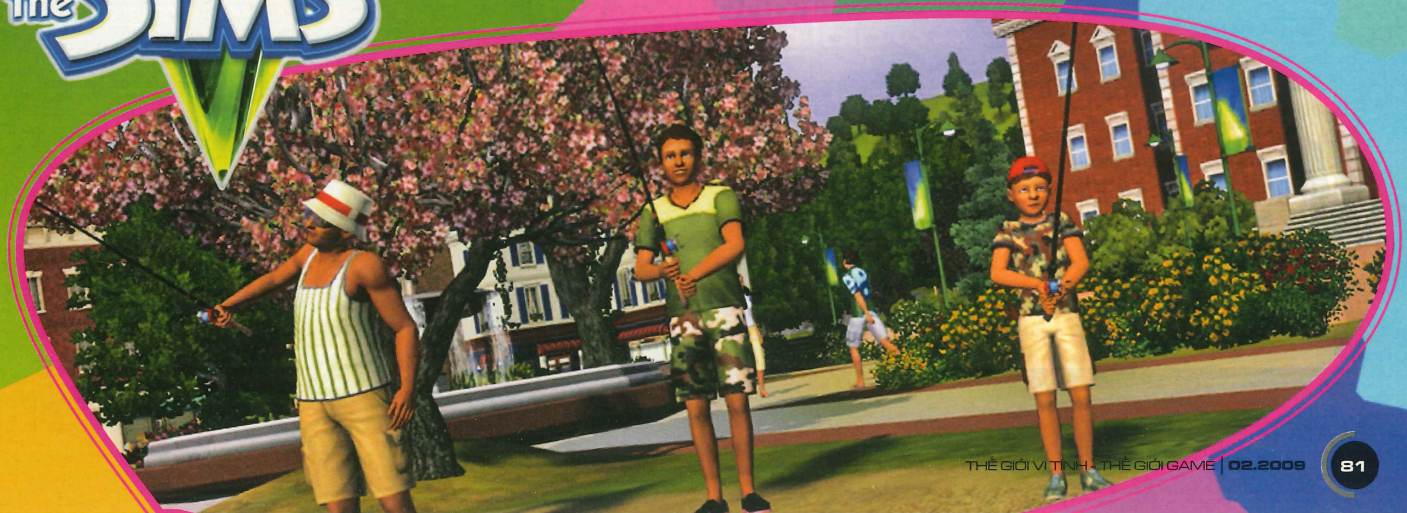
Tóm lại nếu bạn đã từng say mê những phiên bản trước của dòng game này thì bạn không thể nào bỏ qua TS3. Game dự kiến sẽ có mặt trên thị trường vào tháng 02/2009 và nếu có đủ những đặc tính mà nhà phát triển đã công bố, TS3 hứa hẹn sẽ lại tạo nên một cuộc cách mạng nữa trong làng game mô phỏng.

KIM PHƯỢNG



THẾ GIỚI MUÔN MÀU

The SIMS 3



SIÊU NHÂN

Câu chuyện về siêu anh hùng...

Khác với phong cách hành động platform trên nền đồ họa hoạt hình như Sly Cooper, inFAMOUS đi theo thể loại hành động tự do thuần túy với những hình ảnh tả thực. Nhân vật chính của game là một anh chàng tên Cole, cư dân của thành phố Empire City. Một ngày nọ, thảm họa xảy ra: một vụ nổ kinh hoàng đã thổi tung cả một góc thành phố và Cole là một trong những nạn nhân tại đó. Tuy nhiên, không bất hạnh như những nạn nhân đã tử vong, không biết vì điều thần diệu nào mà Cole đã sống sót qua vụ nổ, chẳng những vậy, anh còn phát hiện mình đã sở hữu một siêu năng lực là có thể điều khiển các dòng điện theo ý muốn.

INFAMOUS

PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Sucker Punch Productions
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	2009

Bất tỉnh vì sức công phá của vụ nổ, tỉnh dậy vào 2 tuần sau, Cole phát hiện thành phố Empire City đã biến thành một "địa ngục". Do sức tàn phá và những hậu quả kỳ lạ của vụ nổ kia, chính quyền đã ra quyết định cô lập Empire City, cùng cư dân của nó với thế giới bên ngoài. Thành phố lúc này đã biến thành tình trạng vô chính phủ, với các băng đảng tội phạm tràn ngập khắp nơi và giành quyền kiểm soát. Và lúc này, Cole với siêu năng lực vừa có được, đã trở thành một người hùng bất đắc dĩ, đại diện công lý "hành hiệp trượng nghĩa" tại Empire City.

... trong một thế giới game tự do

Với một cốt truyện mang đậm phong cách "siêu anh hùng" tương tự như các nhân vật truyện tranh của Marvel hay DC Comics, inFAMOUS được Sucker Punch định hướng là một game hành động có lối chơi tự do (thuật ngữ gọi là "sandbox"). Người chơi, trong vai Cole, được tự do đi lại khám phá và hành động trong thành phố Empire City. Một đặc tính dễ nhận thấy trong các game dạng "sandbox" này là quyền hành động theo hướng thiện hay ác, hoàn toàn do người chơi quyết định. Bên cạnh tuyến nhiệm vụ thường yêu cầu Cole chiến đấu với bọn tội phạm và ngăn chặn những tội ác chúng gây ra, game còn có hàng loạt nhiệm vụ phụ, liên quan đến những người dân sinh sống trong thành phố. Chẳng hạn trên đường thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ bắt gặp một phụ nữ đang bị thương nặng cần trợ giúp. Lúc này tạm dừng nhiệm vụ để giúp đỡ, hay "nhắm mắt phớt lờ" con người tội nghiệp đó hoàn toàn là sự lựa chọn của bạn. Cole cũng sẽ có một hệ thống điểm danh tiếng, tùy theo mức độ thiện ác trong các hành động của mình, bạn sẽ được cư dân trong thành phố kính nể, thậm chí sẵn sàng giúp đỡ bạn trong các nhiệm vụ ngăn chặn tội ác; hay nếu trở thành một "bạo chúa" xuống tay không thương tiếc với người vô tội, sẽ khiến họ kinh sợ và căm ghét bạn, không những sẽ bỏ chạy khi trông thấy Cole mà còn có thể quay sang chống lại anh chàng nữa.

Có thể di chuyển tự do trong thành phố Empire City, nhân vật Cole của chúng ta được trang bị những kỹ năng du hành khá là "thượng thừa". Bạn có thể cho anh chàng leo trèo lên bất cứ bờ tường hay tòa nhà nào

Hãng phát triển Sucker Punch Productions xưa nay vốn nổi tiếng với dòng game Sly Cooper dành riêng cho hệ máy PS2. Bước sang "thời đại" của PS3, Sucker Punch tạm gác lại thương hiệu Sly Cooper quen thuộc và tập trung vào một tựa game hoàn toàn mới, mang phong cách khác hẳn có tựa đề inFAMOUS, một sản phẩm độc quyền cho PS3.

ĐIỆN QUANG

nhìn thấy, uyển chuyển và khéo léo không thua gì nàng Lara Croft trong Tomb Raider hay Altair trong Assassin's Creed. Chưa hết, trong những phân cảnh cần di chuyển xa, Cole có thể lợi dụng hệ thống xe điện, từ đó đu lên tận nóc đoàn tàu và để nó chở đến nơi cần đến, tương tự những sát thủ trong bộ phim Wanted gần đây có nữ diễn viên Angelina Jolie thủ diễn vậy.

Kỹ năng siêu phàm của "người điện quang"

Về khả năng chiến đấu, Cole chỉ sử dụng duy nhất khả năng điều khiển điện của mình. Anh chàng có thể phóng ra những tia điện giống như bắn súng để tiêu diệt kẻ thù. Mà quả thật, các pha hành động trong inFAMOUS được Sucker Punch thể hiện hệt như một game hành động góc nhìn ngôi thứ 3 kiểu như Gears of War, với góc camera "bám dính" nhân vật chính từ thắt lưng trở lên, và lệch qua bên trái để người chơi dễ dàng quan sát và "nhắm bắn". Luôn đối đầu với khá nhiều đối thủ cùng lúc nên Cole cũng có khả năng ẩn nấp sau các chướng ngại vật để tránh những làn đạn của đối phương, rồi thỉnh thoảng lại thò đầu lên tặng cho chúng vài phát "giật điện".

Bên cạnh chiêu tấn công dùng tia điện là mặc định, Cole còn nhiều "vũ khí" điện năng khác, chẳng hạn quả cầu điện, được anh chàng ném đi và phát nổ, tương tự như lựu đạn, hay một trường điện năng khổng lồ, vừa có tác dụng bao quanh bảo vệ cho Cole, vừa có thể hất văng bất kỳ kẻ nào dám đến gần. Ngoài việc sử dụng cho tấn công, Cole còn có thể ứng dụng khả năng của mình trong những việc khác như cứu chữa những người bất tỉnh bằng cách sốc điện, hay xâm nhập ký ức của người chết bằng con đường sóng điện não để truy tìm manh mối những kẻ thủ ác... Sucker Punch tiết lộ, Cole sẽ là một hệ thống kỹ năng rất phong phú, sẽ mở dần ra trong khi chơi và đi theo những hướng tuyệt chiêu khác nhau tùy theo người chơi cho anh chàng đi theo hướng thiện hay ác.

Sở hữu năng lực siêu phàm như vậy nhưng không có nghĩa là Cole không có điểm yếu. Thứ nhất là việc anh chàng không thể sử dụng súng đạn, vì dòng điện trong người sẽ khiến đạn dược nổ tung. Cole cũng khó bảo toàn tính mạng khi rơi xuống nước (điện gặp nước thì bạn biết hậu quả thế nào). Và quan trọng hơn cả, năng lực của Cole là điều khiển và biến đổi dòng điện theo ý muốn, chứ anh chàng hoàn toàn không thể tự tạo ra điện. Do vậy, thỉnh thoảng bạn cần phải cho Cole 'sạc điện" bằng cách hút từ những thiết bị điện trên đường đi như hộp điện thoại công cộng hay cột đèn đường.

Tuy nhiên, thỉnh thoảng bạn cũng sẽ phải rơi vào tình trạng "ngàn cân treo sợi tóc" nếu khu vực chung quanh bị... cúp điện (hay xảy ra khi Empire City là thành phố hỗn loạn). Lúc này Cole coi như chỉ là một người bình thường và yếu ớt. Thử thách không dừng lại ở đó khi Cole còn phải đụng độ những tên trùm, vốn là tội phạm nhưng cũng sở hữu những siêu năng lực kỳ lạ như Cole. Lý giải nguyên nhân những người này và kể cả Cole tại sao lại có được những siêu năng lực, sẽ là một trong những bí ẩn cao trào mà chúng ta sẽ tìm hiểu khi chơi game.

PHUONG MAI

Thế Giới Hoàn Mỹ

www.THEGIOIHOANMY.VN

Hoàn Mỹ Hội

Trong vòng hai năm, một chặng đường thật dài đã trôi qua cùng Thế Giới Hoàn Mỹ VN (TGHM VN). Những mốc son lịch sử của Đại lục Hoàn Mỹ đã được cộng đồng game thủ và NPH Quang Minh DEC viết nên trong suốt 2 năm qua.

***Vào ngày 14/02/2007, TGHM VN chính thức Open Beta**, đồng thời tính năng RadioNet – kênh thông tin giải trí của cộng đồng Hoàn Mỹ được mở ra. Cụm máy chủ Huyền Vũ – Chu Tước được lấp kín trong thời gian thần tốc. Một Đại lục Hoàn Mỹ với khung cảnh tận mỹ, phóng khoáng với bao thử thách đã mở ra cho các anh hào mỹ nữ khám phá.*

Thế Giới Hoàn Mỹ
Thiên Thượng Nhân Gian: 1/6/2007
Thế Giới Hoàn Mỹ
Anh Hùng Xây Nghiệp Đế

Thiên Thượng Nhân Gian là phiên bản đầu tiên của TGHM VN được phát hành. Một cơn sốt TGHM "hậu OB" đã được tạo ra trong thời điểm đó. Đặc biệt trong phiên bản này, hệ thống Tu chân Tiên Ma đã được khai mở. Các cao thủ của Thiên Thượng Nhân Gian chính thức bước vào lĩnh vực Tu chân cao cấp, khai thác võ học đỉnh cao. Thế Giới Hoàn Mỹ vốn vô cùng rộng lớn, thắng cảnh là vô số, tuy nhiên không ít người đã phải choáng ngợp trước vẻ đẹp của hai huyền giới: Tiên – Ma.

Trong Thiên Thượng Nhân Gian, một số điểm nhất định đã được NPH Quang Minh DEC thương thuyết thay đổi với Beijing Perfect World – công ty mẹ của TGHM. Điển hình như giá cả vật phẩm được bán trong Túi Càn Khôn bằng Kim Nguyên Bảo được cân bằng với thu nhập của game thủ Việt. Đặc biệt, phụ bản Hoàng Hôn Thánh Điện (HHTĐ) – đưa người chơi khám phá một tàn tích đồ sộ nhất trong lịch sử TGHM đã tạo nên sức hút đặc biệt cộng đồng.

Offline gặp mặt game thủ TGHM tại Hà Nội - 3/4/2007: buổi gặp gỡ game thủ đầu tiên giữa NPH Quang Minh DEC và game thủ đã được tổ chức trong không khí thân mật và thu hút một lượng lớn người hâm mộ tham gia.

Đám cưới Hoàn Mỹ Road Show - 7/6/2007: một Road Show hoành tráng của TGHM VN đã được tổ chức. Bắt đầu từ ngày 07/07/2007 tại Hà Nội và kết thúc vào ngày 25/06/2007 tại Cần Thơ. Road Show là sự chuẩn bị cho một tính năng rất được mong chờ của TGHM VN trong phiên bản kế tiếp: Kết Hôn.

Offline TGHM Hà Nội - 19/8/2007: sau sự thành công của lần gặp gỡ đầu tiên, buổi gặp gỡ chính thức của TGHM VN đã thu hút hơn 800 người chơi đại diện cho 4 cụm máy chủ tới tham dự.

Offline TGHM tại TP.HCM - 29/9/2007: tại thành phố mang tên Bác, khoảng 1100 game thủ TGHM đã cùng Quang Minh DEC lấp đầy không gian gặp mặt. Buổi offline là cơ hội giao lưu cho đông đảo game thủ và NPH Quang Minh DEC.

Bằng sự nỗ lực của cả một cộng đồng yêu game, cho tới ngày 13/10/2008, tại giải VietGame 2007, TGHM VN và Quang Minh DEC cũng đã dành được hai giải thưởng cao quý: **Game quốc tế có đồ họa ấn tượng nhất và Đơn vị phát hành game xuất sắc nhất 2007.**

Thiên Thượng Kỳ Duyên: 25/10/2007
Thiên Thượng Nhân Gian
Giai Nhân Ngộ Kỳ Duyên

Nếu Thiên Thượng Nhân Gian là phiên bản chính thức đầu tiên của TGHM VN thì Thiên Thượng Kỳ Duyên chính là một bản cập nhật đồ sộ hết sức đáng giá. Điểm nhấn đầu tiên và cũng là nội dung chính yếu của Thiên Thượng Kỳ Duyên chính là khả năng Kết Hôn giữa các nhân vật nam nữ.

Cuộc sống của những anh hùng mỹ nữ trong TGHM trở nên lãng mạn hơn, và hiển nhiên hạnh phúc hơn rõ rệt. Nếu như nói Thiên Thượng Nhân Gian là một bản trường ca mở màn với khí thế hào hùng thì Thiên Thượng Kỳ Duyên lại là một bản ballad ngọt ngào sâu lắng.

Song song với chất lãng mạn vốn có, phiên bản này còn giúp các cao thủ TGHM hoàn thiện kĩ năng Tu chân đỉnh cao với việc ra mắt hệ thống Bí Kíp Tiên Ma cao cấp. Đặc biệt, nâng cảnh giới Tu chân từ Cuồng Ma và Thượng Tiên lên Ma Thánh và Chân Tiên. Đi kèm với hai cảnh giới Tu chân thượng thừa chính là hai huyền giới phụ bản: Ma Thánh Thiêu Nguyên và Thiên Giới Luyện Ngục với những nhiệm vụ Tu chân đầy thử thách.

Offline mừng Sinh nhật TGHM 1 năm tuổi TP. HCM – 23/03/2008: buổi Offline TGHM VN tại TP. HCM đã

tạo nên một trong những kỉ lục về Offline của làng gameonline Việt tại thời điểm đó với trên 1500 game thủ tham gia.

Offline mừng Sinh nhật TGHM 1 năm tuổi Hà Nội – 30/03/2008: tương tự với buổi Offline tại TP. HCM với danh sách 1800 game thủ đăng ký tham gia và có khoảng 1200 người tới dự. Hai khán phòng lớn của Nhà khách La Thành – HN đã được lấp chật cứng trong thời điểm diễn ra sự kiện này.

Thế Giới Hoàn Mỹ - Thiên Nộ Thần Phạt: 30/07/2008
Cơn Thịnh Nộ Của Thần

Ngập tràn trên các Tạp chí về game, các website game, là chủ đề bàn tán trong một thời gian dài của cộng đồng game thủ, đó chính là: Thiên Nộ Thần Phạt. Một chương mới của Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) đã bắt đầu, với hùng phong hào khí hừng hực, những đợt thảo phạt Oán Linh độc ác, và mở ra cảnh giới Tu chân siêu cường Thiên Tiên – Ma Tôn trong truyền thuyết.

Tu chân vốn không chỉ đơn thuần là sự rèn luyện về võ học thông thường. Nó còn bao gồm cả sự lĩnh ngộ về tự nhiên và sức mạnh chân chính của một cường giả. Trong TGHM, Tu chân đóng một vai trò cực lớn trong sự phân biệt về đẳng cấp và bản lĩnh của mỗi hào kiệt. Tu chân khác biệt, thực lực cũng theo đó mà phân định cao thấp.

Tư Liệu Phiến là một khái niệm hoàn toàn mới sẽ xuất hiện trong Thiên Nộ Thần Phạt. Đây là một hệ thống bao gồm rất nhiều tính năng mới thú vị và đặc biệt là hàng loạt nhiệm vụ với độ thử thách rất cao dành cho người chơi. Với bối cảnh là câu chuyện tình yêu đầy ngang trái của Minh Nguyệt Cơ, con gái của Thị Huyết Vương Thương Lực, mang đến cho game thủ cuốn sử thi tình yêu từ hàng ngàn năm trước. Hàng loạt nhiệm vụ chính trong Tư Liệu Phiến sẽ cuốn hút quần hùng vào một hành trình ma huyễn đầy thử thách!

Ngoài ra, một kế hoạch lớn với nhiều tham vọng đã được Beijing Perfect World và Nhà phát hành Quang Minh DEC đặt vào Thiên Nộ Thần Phạt với tên gọi: "Sự kiện thường nhật". Với tiêu chí, mỗi ngày một sự kiện, Thiên Nộ Thần Phạt biến cuộc sống của những hào kiệt trên chốn Thiên Thượng Nhân Gian trở nên vô cùng sôi động. Liên hoàn sự kiện mỗi ngày có thể xem là đặc tính "độc tôn" của TGHM VN trên thị trường game Việt hiện nay!

Đặc biệt, Thiên Nộ Thần Phạt còn được xem là phiên bản cập nhật liên tục nhất của TGHM cũng như làng gameonline Việt. Liên tiếp các chiến dịch mới được đưa vào, ước đoán cứ khoảng 1 tháng, cộng đồng TGHM lại có thể khám phá những hành trình mới cũng như những thay đổi mới về nội dung game.

Sự kiện "Tân Thủ Động Lực": là hệ thống hỗ trợ luyện cấp dành cho game thủ TGHM. Những game thủ mới khi du nhập Đại lục Hoàn Mỹ có thể dễ dàng đạt được cấp độ cơ bản để có thể khám phá sự đồ sộ của thế giới trong game.

Sự kiện "Danh Sư Xuất Cao đồ": thuộc chuỗi sự kiện Tân Thủ Động Lực, sự kiện "Sư Đồ" cho phép người chơi TGHM thiết lập quan hệ thầy trò với nhau. Qua đó hỗ trợ nhau luyện cấp và gia tăng Danh vọng.

Mở máy chủ Bạch Đế - ngày 01/08/2008: trên đà phát triển thần tốc của Thiên Nộ Thần Phạt, TGHM VN mở thêm máy chủ Bạch Đế, thu hút một số lượng game thủ đông đảo. Nhận xét một cách khách quan, sức hút của Bạch Đế không thua kém gì TGHM khi còn giai đoạn OB!

Mở máy chủ Tầm Mộng – 10/10/2008: hai tháng sau khi Bạch Đế ra đời, TGHM VN lại tiếp tục mở thêm máy chủ Tầm Mộng để thỏa mãn sức hút của Thiên Nộ Thần Phạt.

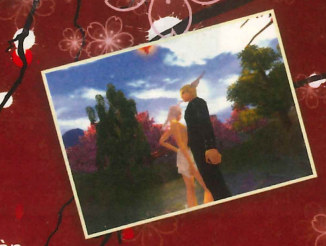
Giáng Sinh Hoàn Mỹ: mang tiêu chí gắn kết cộng đồng, sự kiện của TGHM VN dành cho dịp Noel bao gồm rất nhiều phần quà miễn phí hấp dẫn, những bản patch cập nhật với nhiều nội dung thú vị.

Giải thưởng VietGame 2008: sau hai năm gắn bó với cộng đồng game thủ Việt. Trong giải thưởng VietGame 2008, TGHM VN và Quang Minh DEC lại tiếp tục giành hai giải thưởng: **Game online quốc tế có thiết kế đồ họa ấn tượng và Đơn vị phát hành game online xuất sắc.**

1.000.000 là con số Tài khoản TGHM VN tính tới thời điểm 10/10/2008.

Thế Giới Hoàn Mỹ - Kỷ Sửu 2009
Hoàn Mỹ Hội

Ba phiên bản lớn tương ứng với ba chặng đường đã qua của TGHM VN trong suốt 2 năm. Trong xuân Kỷ Sửu 2009 này, cộng đồng đang chờ đón một Hoàn Mỹ Hội – đặc sắc của riêng TGHM.



Những thông tin mơ hồ về sự xuất hiện của Thần đã được lan truyền. Phải chăng Thiên Tiên – Ma Tôn vẫn chưa phải là cực đỉnh võ học. Con người ta liệu có thể đột phá bản thân, trở thành Thần của nhân loại hay không? Hay sau vạn năm ngủ yên, chư Thần sẽ tái xuất trở lại mang theo những diễn biến không thể tưởng tượng ra.

Hãy cùng cộng đồng Hoàn Mỹ chờ đón một Tân Xuân Kỷ Sửu thật nhiều an lành và hạnh phúc! Đón chờ một năm mới với nhiều tài lộc mới, an khang và thịnh vượng! Hãy cùng theo dõi những bước tiến của Đại lục Hoàn Mỹ tại trang chủ: http://thegioihoanmy.vn và chờ đợi ẩn số lớn sẽ ra mắt trong dịp xuân mới này!

Card đồ họa

Bên cạnh bộ xử lý, mainboard, dung lượng RAM, ... card đồ họa cũng là một yếu tố quyết định, mang lại sức mạnh và sự tự tin giúp game thủ vẫy vùng trong thế giới game. Nếu bạn đủ tiền lì xì để mua card mạnh nhất thì mọi chuyện thật đơn giản. Tuy nhiên, để game thủ có thể trang bị cho mình card đồ họa vừa tầm, đủ để dẫn dắt nhân vật đến đỉnh cao chiến thắng thì không đơn giản chút nào.

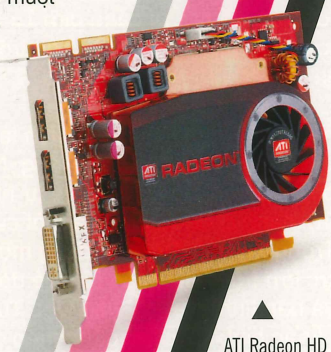
Để lựa chọn card đồ họa thích hợp, trước hết bạn phải xác định "tầm cao" của những thể loại game mà mình ưa thích. Nếu bạn là chiến binh chỉ "cưỡi ngựa xem hoa", tìm đến game như là một trò giải trí đơn giản sau những giờ làm việc căng thẳng để có cảm giác thư giãn với những game online đơn giản hoặc những game "nhẹ" không yêu cầu quá khắt khe trong việc xử lý hình ảnh thì những card đồ họa phổ thông hiện nay thừa sức đáp ứng. Đáp ứng nhu cầu đó, trong năm 2008, ATI và NVIDIA đều đã cho ra đời các GPU sức mạnh phổ thông như ATI Radeon HD 3450, 4350, 4550..., NVIDIA GeForce 9400GT, 9500GT... Các card đồ họa dòng phổ thông này có giá khoảng từ 50USD đến 100USD. Khi bạn là một game thủ nghiệp dư, muốn chinh phục một vài game hạng vừa cỡ Unreal Tournament 3, Doom 3, Quake 4, Half Life2 v.v. ở độ phân giải vừa phải (1024x768) thì card đồ họa được trang bị GPU sức mạnh trung cấp thừa sức đáp ứng. Các lựa chọn trung cấp cũng khá phong phú cho game thủ trong năm nay: ATI Radeon HD 3650, NVIDIA GeForce 9600GT, 9600GSO... giá từ 100USD đến 200USD. Có thể nói, năm 2008 là một cuộc đua của các dòng card đồ họa cao cấp dành riêng cho chơi game và xử lý đồ họa. Dòng card đồ họa này hỗ trợ độ phân giải cao, xử lý hình ảnh đẹp, chuyên "trị" những game nặng ký như Crysis, Company of Heroes v.v. Các card đồ họa cao cấp có thể đưa bạn lên ngay những "sàn đấu" lớn với độ phân giải khoảng cỡ 1920x1440 hay là trợ thủ đắc lực cho các chuyên gia xử lý đồ họa với những phép dựng hình 3D yêu cầu độ mượt tối đa của hình ảnh. Các nhà sản xuất card đồ họa đã dùng các GPU cao cấp như ATI Radeon HD 4870, 4850, NVIDIA GeForce 280GTX, 260GTX, 9800GTX+, 9800GTX, 9800GT... để trang bị cho các card đồ họa cao cấp (giá tham khảo từ 200USD đến 450USD).

Bên cạnh đó, nhiều công nghệ mới tăng cường sức mạnh đồ họa cũng được ra đời, đáp ứng nhu cầu của các game thủ "dư dả" về tiền bạc. Card đồ họa kép bao gồm 2 GPU được tích hợp chung chân trên khe cắm PCIe, nâng cao hiệu năng và tốc độ xử lý cho game thủ chuyên nghiệp đã ra đời khá nhiều (GeForce 9800GX2, ATI Radeon HD 3870X2, 4870X2...), giá cao. Không những thế, các GPU của ATI và NVIDIA còn hỗ trợ các công nghệ đồ họa kép cho phép bạn ghép nối nhiều card đồ họa (tối đa 4 card) trong cùng một hệ thống nhằm nâng cao sức mạnh xử lý đồ họa (ATI CrossFire, CrossFireX, NVIDIA SLI, 3-way SLI..., tham khảo thêm ID: A0806_44, ID: A0807_64) . Sức mạnh đồ họa lai cũng giúp các game thủ phổ thông tận dụng tối đa sức mạnh của card đồ họa tích hợp và card đồ họa rời dòng phổ thông mà lại tiết kiệm chi phí (ID: A0810_118).

Hiện nay, game thủ nên chọn các card có giao tiếp PCI Express 2.0, hỗ trợ DirectX 10, 10.1 để đáp ứng tốt yêu cầu chơi game mới, tăng tốc độ truyền tải. Hỗ trợ HDMI, công nghệ HD UVD 2 (Unifired Video Decoder 2), công nghệ NVIDIA PhysX hay ATI Avivo HD... cũng góp phần nâng cao chất lượng hình ảnh cho những trận game hoành tráng. Dung lượng nhớ của card đồ họa hiện nay phổ biến từ 512MB đến 1GB đáp ứng tốt mọi nhu cầu.

Thị trường phong phú các loại card của Gigabyte, MSI, ASUS, ECS, Palit ... với đa dạng các dòng sản phẩm. Bạn có thể xác định nhu cầu chơi game rồi chọn một card đồ họa thích hợp trang bị cho "chiến tuyến" của mình.

TỔ NHU



ATI Radeon HD 4670 512MB

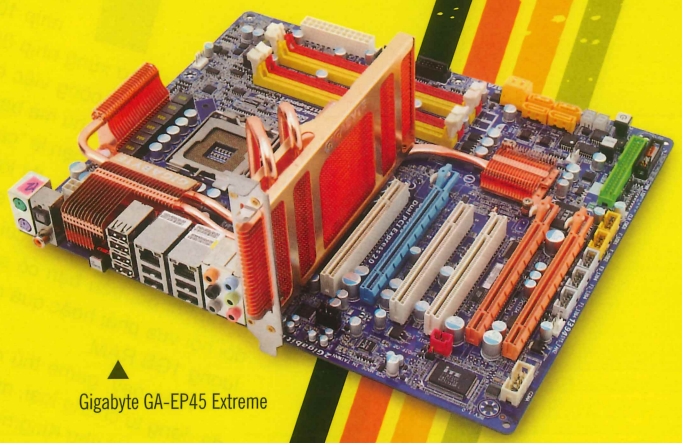
Gigabyte GV-R487-512H-B

Sapphire HD4550 512MB

Bo mạch chủ

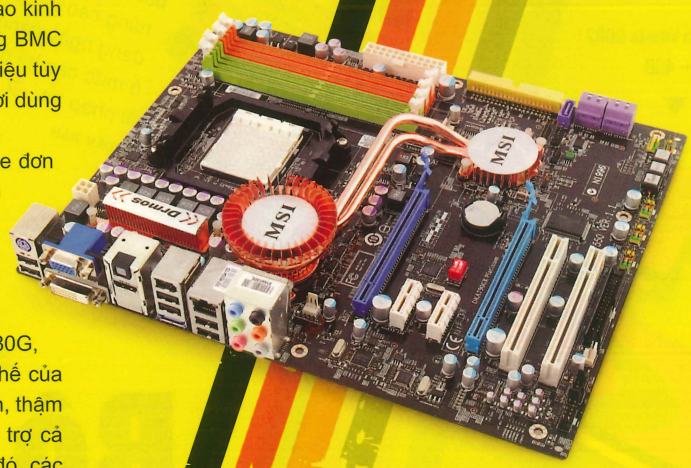
Một bo mạch chủ (BMC) thuộc "đẳng cấp" nào (cao, trung cấp hay phổ thông) phụ thuộc rất lớn vào khả năng hỗ trợ của chipset vì đây là nhân tố quyết định danh sách bộ xử lý, RAM hay các công nghệ đồ họa hỗ trợ.

Các dòng BMC cao cấp hiện nay trên thị trường thường được đi kèm với các dòng chipset Intel X38, X48, P45; dòng chipset 700 của AMD gồm 790FX, 790X, 770 hay một số chipset cao cấp của nVIDIA để hỗ trợ cho những bộ xử lý công nghệ 45nm của Intel hay thế hệ bộ xử lý AMD Phenom lõi tam, tứ. Bên cạnh đó, các chipset cao cấp của Intel và AMD còn có khả năng hỗ trợ game thủ các giao tiếp PCI Express 2.0 và công nghệ đồ họa đa nhân ATI CrossFireX. Trong khi đó, các chipset của nVIDIA (nForce 790i Ultra SLI, nForce 780i SLI) thì cung cấp công nghệ đồ họa đa nhân "ruột" SLI. Hệ thống âm thanh trang bị trên các BMC cao cấp cũng được đánh giá là khá xứng tầm khi thường trang bị đầy đủ âm thanh 8 kênh, riêng một số hãng như Asus, MSI còn trang bị cả card âm thanh rời. Vì vậy, game thủ chuyên nghiệp nên chọn những dòng sản phẩm BMC cao cấp kết hợp với những phần cứng mạnh mẽ khác để không phải e dè chiến đấu cùng những game "hạng nặng" hiện tại cũng như trong tương lai gần. Hiện nay, hầu hết các hãng BMC lớn như Asus, ECS, Gigabyte, MSI... đều có các dòng BMC cao cấp dành riêng cho game giới với đầy đủ những công nghệ tối ưu, trang bị tản nhiệt hoành tráng, có khả năng hỗ trợ ép xung để nâng cao hiệu năng. Do đó, công việc của bạn đơn giản chỉ là tùy vào kinh phí mà lựa chọn cho mình một BMC phù hợp nhất. Những BMC thuộc dòng cao cấp này có giá biến động từ 3 triệu đến 7 triệu tùy thuộc vào các tính năng, công nghệ chính hãng hỗ trợ người dùng hay các giao tiếp thêm.



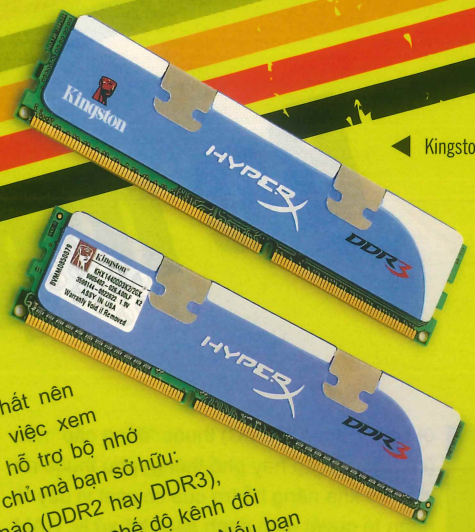
Gigabyte GA-EP45 Extreme

Đối với những người dùng chỉ giải trí bằng những game đơn giản, không đòi hỏi cao về khả năng xử lý đồ họa như game online hay một số dòng game thể thao, phiêu lưu giải đố thì những BMC tầm trung hay phổ thông có lẽ sẽ là những lựa chọn hợp lý hơn. Những đại diện cho dòng sản phẩm này đã xuất hiện trong năm qua là những chipset có đồ họa tích hợp của các hãng Intel (G43, G45), AMD (780G, 790GX) và nVIDIA (GeForce 8200, 8300 hay 9300). Lợi thế của những BMC này là cung cấp sẵn đồ họa tích hợp khá mạnh, thậm chí một số dòng chipset của AMD và nVIDIA còn có hỗ trợ cả công nghệ đồ họa lai Hybrid SLI và CrossFire. Bên cạnh đó, các dòng chipset này cũng hỗ trợ PCI Express 2.0, sẵn sàng để bạn nâng cấp bằng card đồ họa rời. Bạn cũng có thể yên tâm vì những chipset này cũng sẵn sàng hỗ trợ cho các BXL mới nhất đến từ hai hãng AMD và Intel. Các dòng sản phẩm này thường có giá mềm hơn khá nhiều so với các dòng BMC cao cấp cùng hãng do có số lượng công nghệ và giao tiếp hỗ trợ ít hơn, dao động từ mức giá khá "mềm" là 1 triệu cho đến xấp xỉ 3 triệu.



MSI DKA790GX Platinum

DOÃN MẪN



Kingston HyperX DDR3 1GBx2

Bộ nhớ

"Tậu" RAM tốt nhất nên bắt đầu bằng việc xem xét khả năng hỗ trợ bộ nhớ của bo mạch chủ mà bạn sở hữu: loại bộ nhớ nào (DDR2 hay DDR3), xung nhịp tối đa, chạy chế độ kênh đôi hay ba, dung lượng RAM tối đa. Nếu bạn hào phóng chọn một cặp RAM DDR2 xung nhịp 1066MHz chạy trên một bo mạch chủ chỉ "hợp" với loại bộ nhớ xung nhịp 800Mhz thì bạn đã phí phạm tiền. Do đó, trước khi bắt tay vào công việc chọn lựa RAM, bạn hãy cập nhật đầy đủ thông tin về bo mạch chủ mà bạn đã chọn.

Nếu mục tiêu của bạn là "cày ải" những game khủng nhất hiện nay như Crysis, F.E.A.R, Farcry... thì lời khuyên là hãy nâng cấp dung lượng RAM lên tối thiểu 2GB. Điều này sẽ giúp khả năng xử lý các yêu cầu đồ họa phức tạp trên game được cải thiện đáng kể, các game chạy mượt mà hơn. Trong khi đó, nếu bạn có sở thích với những game đơn giản hơn, không đòi hỏi vừa phải hoặc quá cao về đồ họa thì bạn có thể tạm dừng tại dung lượng 1GB RAM.

Hiện nay, game thủ có thể tìm thấy "hằng hà sa số" sản phẩm RAM đa dạng từ chủng loại, mẫu mã, tính năng từ nhiều hãng sản xuất có tiếng trên thế giới như Kingmax, Kingston, Adata, Corsair... Vì vậy, khi bước vào cửa hàng, bạn nên hướng sự quan tâm đến những sản phẩm có tiếng tăm (dù giá cả sẽ đắt hơn đôi chút) bảo đảm hơn về chất lượng cũng như các chế độ bảo hành. Ngoài ra, bạn cũng nên bắt đầu chú ý những sản phẩm RAM DDR3 khi bên cạnh hiệu năng cao thì số lượng bo mạch chủ, chipset hỗ trợ DDR3 hiện đang ngày càng tăng. Tuy nhiên, nếu "chơi phi" của bạn chưa ở mức cao thì một cặp RAM DDR2 xung nhịp cao cũng vẫn là một giải pháp tốt.

ĐOÀN NAM

Adata Vitesta DDR2 800+ 4GB

Bộ xử lý

Intel Core i7 920

AMD_Phenom 9950

Đối với game thủ, lựa chọn bộ xử lý (BXL) là một trong những bước đầu tiên để hiện thực hóa ước mơ xây dựng một hệ thống chơi game đầy sức mạnh. Hiện nay, mục đích sử dụng, giá cả, hiệu năng cũng như tiềm năng trong tương lai của các BXL chính là những tiêu chí tối thiểu mà bạn cần phải quan tâm trước khi "rước về nhà" một BXL.

Những game thủ "hứng thú" với các dòng game "sát phần cứng" như Crysis, Company of Heroes gặp khó khăn hơn đôi chút khi vừa phải chọn BXL đủ sức mạnh xử lý cho các game khủng, vừa có giá cả phù hợp với túi tiền. Nếu đánh giá về sức mạnh thì trên thị trường Việt Nam những dòng xử lý cao cấp như Core 2 Extreme hay Core i7 là "vô đối", tuy nhiên giá cả cũng "cao cấp" không kém là một "bức tường" đối với game thủ. Ngoài ra, các game hiện nay, dù là mạnh nhất cũng chưa đủ sức bắt các BXL hàng khủng này "phát huy" hết khả năng của mình. Do đó, hiện nay có lẽ bạn chỉ nên hướng tầm mắt về các BXL Core 2 Duo hay Quad mạnh mẽ theo công nghệ 45nm của Intel hay những sản phẩm AMD Phenom lõi tam, lõi tứ là đã quá đủ để chạy mượt các game nặng. Những BXL lõi kép có xung nhịp cao của Intel như Core 2 Duo E8500, E8400 hay một số BXL lõi tứ Core 2 Quad (Q6600 hay Q8200) hiện nay có giá biến động trong khoảng từ 3,5 triệu đến 4 triệu đồng. Trong khi đó, những BXL ba nhân của AMD còn có giá mềm hơn khi chưa "chạm" đến 2 triệu, cao hơn một chút là dòng bốn nhân của AMD nhưng cũng chỉ nằm trong khoảng từ 2,5 triệu đến 3 triệu đồng đều đáp ứng tốt các yêu cầu của giới game thủ cao cấp. Với sự phát triển của các dòng game như lúc này, có lẽ bạn hãy yên tâm dùng những BXL này ít nhất trong 2 - 3 năm nữa.

Dòng BXL trung cấp và phổ thông cũng có một năm khá sôi động với nhiều sản phẩm để game thủ lựa chọn. Nếu bỏ qua những BXL lõi đơn đã trở nên "người cũ" thì game thủ cũng dễ dàng tìm thấy hàng loạt BXL hai nhân với giá chỉ biến động trong khoảng 1 đến 2 triệu đồng, có khả năng xử lý ở mức khá để giải quyết một số dòng game đơn giản, không đòi hỏi quá cao về cấu hình phần cứng. Có thể kể đến một số tên tuổi đến từ hãng Intel như các BXL dòng Intel Dual Core E2xxx, hay cao hơn đôi chút so với mốc 2 triệu đồng thì những dòng Core 2 Duo E4xxx hay E7xxx đều là những sản phẩm có thể chịu ép xung khi cần thiết, hiệu năng khi chạy game khá tốt và ổn định. Trong khi đó, những đại diện đến từ hãng AMD chính là những BXL Athlon 64 X2 có hiệu năng khá, tiêu thụ điện năng thấp, chịu ép xung tốt và giá khá hợp lý (chỉ cao hơn 1 triệu đôi chút).

NAM ĐOÀN

Màn hình LCD

Ngoại hình đa dạng, tính năng phong phú, công nghệ "đủ loại", giá cả cạnh tranh, chính sách hậu mãi hấp dẫn, nếu không tỉnh táo thì LCD có thể làm bạn... "hoa cả mắt". Vậy làm thế nào để có thể chọn được LCD đáp ứng tốt nhu cầu làm việc, giải trí thiết thực, nhất là trong thời buổi kinh tế khó khăn như hiện nay.

Về kiểu dáng, mỗi người có một sở thích khác nhau nên dù là cùng hãng nhưng vẫn có rất nhiều mẫu mã khác nhau. Kích thước màn hình cũng rất quan trọng và tùy vào nhu cầu cũng như vào túi tiền (càng lớn càng đắt tiền) mà bạn có thể chọn lựa: loại 15-17" (giá từ 85 đến 150USD) nhỏ và "nhẹ" tiền nhất hiện nay đáp ứng nhu cầu giải trí, làm việc phổ thông. Màn hình 19-20" (giá từ 125 đến 300USD) vừa phải để thực hiện công việc và giải trí. Màn hình 22-24" (giá từ 220 đến 350USD) cao cấp đáp ứng đại đa số yêu cầu nhưng hơi đắt. Tùy theo "gu", bạn có thể chọn kiểu dáng, kích thước và kết hợp với các đặc điểm sau để quyết định chọn cho mình một màn hình LCD vừa ý.

Hầu hết LCD hiện nay đều hỗ trợ chuẩn wide 16:10 cho không gian quan sát rộng phù hợp với các thước phim hấp dẫn, những pha game gay cấn cũng như các công việc chuyên đồ họa, trong khi các màn hình 4:3 sẽ là nơi để người dùng làm tốt công việc thường ngày.

Thời gian đáp ứng càng cao, càng hạn chế được độ trễ, phép lưu hình... trong phim hành động cũng như các pha game gay cấn. Hầu hết game offline thể loại hành động thì thời gian đáp ứng cực kỳ quan trọng, lý tưởng nhất bạn có thể chọn loại 2ms hoặc 5ms. Trong khi đó, game online không thiên nhiều về tốc độ nên bạn có thể tùy nghi lực chọn 2ms 5ms hoặc 10ms... Độ phân giải càng lớn thì ảnh càng sắc nét và thể hiện đầy đủ chi tiết. Tương tự, một màn hình có độ tương phản cao sẽ cho màu sắc, hình ảnh đẹp hơn, chi tiết hơn. Độ sáng càng cao, càng cho hình ảnh sáng hơn, nhưng đôi khi sẽ đem đến cho bạn cảm giác nhức mắt, trong trường hợp này bạn nên điều chỉnh độ sáng và độ tương phản trong OSD cho phù hợp.

Nếu có một máy tính "xịn" thì nên chọn màn hình có ngõ giao tiếp số DVI và/hoặc HDMI. Ngõ DVI giúp hình ảnh đẹp hơn ngõ D-Sub truyền thống bởi tín hiệu số từ máy tính sẽ được xuất trực tiếp ra màn hình. Một số LCD hỗ trợ ngõ HDMI tích hợp cả tín hiệu hình ảnh lẫn âm thanh, ngõ giao tiếp này sẽ "tuyệt vời" nếu bạn có những thước phim chất lượng cao từ đầu đọc Blu-ray.

Acer F-22

BenQ V2400W

ViewSonic VX1962wm

Tham khảo: Prolink Pro177 (ID: A0809_72), ViewSonic VX1962wm (ID:A0810_70), AOC 917Vw (ID:A0812_74), Acer F-22 (ID: A0808_79), BenQ_V2400W (ID:A0808_79)

ĐỨC THỊNH

Địa cứng

Lacie D2 Bigger Disk Extreme

à nơi lưu giữ mọi thông tin về bạn và trò chơi, địa cứng đáng được quan tâm chăm sóc và đầu tư. Đáp lại, địa cứng có thể giúp máy tính chơi game vận hành bền bỉ, an toàn trong mọi tình huống và chia sẻ dễ dàng.

Địa cứng gắn trong: Nên chọn giao tiếp thông dụng là SATA-2, 7200rpm. Nếu thật sự chú trọng tốc độ thì "quan tâm" đến địa cứng 10.000rpm hoặc dòng Thiết lập RAID với hai ổ địa cứng (trở lên) có tác dụng nâng cao tốc độ và độ an toàn. Hầu hết các hãng địa cứng đều có thêm phiên bản tiết kiệm điện. Bo mạch úp linh kiện vào trong an toàn hơn. Lưu ý yêu cầu tem bảo hành chính hãng để được hưởng chế độ bảo hành 3 năm hoặc 5 năm.

Địa cứng gắn ngoài: Thông thường chọn giao tiếp USB 2.0 nhưng nếu có nhu cầu xử lý video, âm thanh thì chọn thêm giao tiếp FireWire 400/800 (Lacie D2 Bigger Disk Extreme có cả ba giao tiếp). Địa cứng lấy nguồn trực tiếp qua cáp USB dữ liệu tiện mang đi xa nhưng cần dùng cáp nối (đi kèm) chất lượng cao, ngắn để nguồn được ổn định. Tiện ích đi kèm địa cứng không chỉ là sao lưu mà còn giúp đồng bộ dữ liệu cho phép bảo mật, xử lý e-mail, văn bản, duyệt web từ trên địa cứng di động. Chi một số ít (trong đó có LaCie) hỗ trợ tiện ích cho người dùng Mac; còn đa số vẫn hỗ trợ Windows. Hộp địa cứng rẻ hơn, cho phép tận dụng lại địa cứng gắn trong hiện có nhưng chất lượng tiện ích và độ ổn định kém hơn. Dung lượng địa cứng "bỏ túi" phổ biến 160GB, dạt đến hàng terabyte và có thể hỗ trợ RAID (WD MyBook Mirror) với nhóm "để bàn" nhằm nâng cao độ an toàn dữ liệu.

DUY KHÁNH

Model tham khảo:

Gắn trong: Intel SSD (A0810_68), WD VelociRaptor WD3000GLFS (A0808_60, 343USD).

Gắn ngoài: Lacie D2 Bigger Disk Extreme (A0811_70, 795USD), Seagate FreeAgent Desk (A0812_48, 3,2 triệu đồng), Transcend StoreJet 25C (A0812_48, 2,1 triệu đồng), WD MyPassport (A0812_48, 1,3 triệu đồng), WD MyBook Mirror (A0812_48, 3,6 triệu đồng).

Western Digital VelociRaptor WD3000GLFS

Bộ nguồn

Nhận thức người dùng về tầm quan trọng của bộ nguồn (BN) đã có sự thay đổi. Tuy nhiên, dù sẵn sàng chi khá nhiều tiền để sở hữu BXL 4 nhân Intel Core 2 Quad, Core 2 Extreme hoặc AMD Phenome X4 nhưng nhiều bạn vẫn "ngại ngùng" khi chọn BN giá trên dưới 100USD. Đối với máy tính chuyên game; nhất là với những cấu hình hỗ trợ công nghệ ATI CrossfireX, NVIDIA Quad SLI ghép nối đa card đồ họa nhằm tăng cường khả năng xử lý đồ họa, việc chọn BN phù hợp với cấu hình phần cứng rất quan trọng, cần tính toán và đầu tư thỏa đáng. Đây thực sự là lựa chọn khó khăn vì ngoài các yếu tố kỹ thuật cần quan tâm, việc chọn lựa chỉ dựa vào những thông tin ghi trên BN và tên tuổi của nhà sản xuất chứ không thể kiểm tra công suất, chất lượng BN nếu không có thiết bị chuyên dụng. Do đó, bạn nên tìm thêm thông tin liên quan đến BN tại website nhà sản xuất trước khi chọn mua.

Để chọn BN phù hợp, bạn phải tính công suất tiêu thụ của tất cả linh kiện phần cứng dựa vào thông số kỹ thuật và hiệu suất tương ứng của BN. Trên thực tế, không BN nào có thể đạt hiệu năng 100% do 1 phần năng lượng bị hao hụt (hiệu năng càng cao, điện năng lãng phí càng thấp). Như vậy, sau khi tính được tổng công suất của các phần cứng, bạn phải cộng thêm tỷ lệ hao hụt (hay hệ số an toàn) để có được công suất thực của BN. Tiện ích eXtreme Power Supply Calculator (http://www.extreme.outervision.com/index.jsp) sẽ giúp bạn giải quyết các rắc rối trên. Chẳng hạn với hệ thống Nehalem - "Sát thủ của game" (ID: G0812_91) sử dụng BMC Intel DX58SO, BXL Intel Core i7 965, 3x1GB DDR3 Quimonda 1067MHz, đĩa cứng Intel SATA SSD 80GB, card đồ họa Radeon HD 4870 X2, ổ quang DVD-RW sẽ yêu cầu BN công suất thực khoảng 490W.

Về mặt công nghệ, BN được chia làm 2 loại là Active Power Factor Correction (Active PFC) và Passive PFC. Active PFC sử dụng mạch điện tự động điều chỉnh, hiệu suất có thể đạt tới 95% (theo lý thuyết), có khả năng khử nhiễu và ổn định dòng điện, giúp các thiết bị, phần cứng hoạt động ổn định hơn, kéo dài tuổi thọ. Passive PFC cân chỉnh dòng điện bằng các tụ lọc, vì vậy hiệu suất, khả năng khử nhiễu và độ ổn định của dòng điện không bằng Active PFC. Ngoài ra, những BN chất lượng tốt thường có các chế độ bảo vệ chống quá dòng (OCP), quá áp (OVP), quá nhiệt (OTP)... nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống, tính năng smartfan có khả năng điều chỉnh tốc độ quạt, hạn chế tiếng ồn. Một số BN có thiết kế tháo rời (Modular Concept) cho phép cắm những cáp cấp nguồn cần thiết, nhờ vậy bên trong thùng máy gọn gàng hơn. Tuy nhiên kiểu thiết kế mới này hiện chỉ được áp dụng trên những BN cao cấp đắt tiền.

ĐÔNG QUÂN

▲ CoolerMaster Real Power Pro 400W

Bảng liệt kê 1 số bộ nguồn tham khảo

Cooler Master eXtreme Power 550W (RP-550-PCAR). ATX 12V V2.01, Non-PFC. Giá 70USD.

Cooler Master Real Power 550W SLI (RS-550-ACAA-A1). ATX ATX 12V V2.3, Active PFC. Nvidia SLI cert. Fan control. Giá 106USD.

AcBel i8 510 (PC7013). ATX 12V V2.3, Passive PFC. Fan control. Giá 57USD.

AcBel R8 800 (PC7030). ATX ATX 12V V2.3, Active PFC. Nvidia SLI ready. Fan control. Giá 149USD.

Thùng máy

Với game thủ, việc lựa chọn thùng máy không kém phần quan trọng vì nó ảnh hưởng đến sự ổn định và tuổi thọ các linh kiện phần cứng. Không đơn giản là "bộ cánh" có chức năng bảo vệ các linh kiện đắt tiền khỏi những tác động bên ngoài, thùng máy còn đóng vai trò như 1 thiết bị tản nhiệt lớn giúp phần cứng bên trong luôn 'mát mẻ"; nhất là với những "chú trâu" chuyên cày tiền trong game online. Ngoài các tên tuổi quen thuộc như Alienware, Cooler Master, Thermaltake, NZXT và cả ASUS, Gigabyte, sự xuất hiện của Lian Li, thương hiệu nổi tiếng với các phụ kiện máy tính làm bằng hợp kim nhôm, giúp người dùng thêm nhiều lựa chọn. Hầu hết các thùng máy của những thương hiệu nổi tiếng đều có thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, khả năng chịu lực tốt và hấp thu tiếng ồn khi hoạt động. Các chi tiết được chăm chút khá kỹ, góc cạnh được cắt gọt nhằm tăng tính thẩm mỹ và an toàn cho bạn. Vị trí nút power, reset, các ngõ giao tiếp USB, eSATA, FireWire 1349, headphone, micro cũng được chú ý hơn nhằm tăng tính tiện dụng. Thiết kế bên trong thông thoáng, khoang gắn ổ đĩa được bố trí hợp lý, không vướng víu khi lắp ráp; cáp được đánh dấu màu rõ ràng, dễ phân biệt.

CM690

Một số thùng máy được thiết kế có khả năng hạn chế tiếng ồn đến mức gần như im lặng, chẳng hạn như Cosmos 1000 (ID: G0801_93) của Cooler Master với hai nắp bên bằng nhôm dày 1mm, bên trong có lớp mút hấp thu âm thanh và phần tiếp xúc với nắp đậy 2 bên dán "ron" cao su hoặc Lian Li PC-P80 có thiết kế chống rung khá độc đáo; chân đế thùng máy loại lớn, có lớp đệm cao su hấp thụ chấn động và chống trượt. Khoang gắn ổ cứng dạng trượt với các đệm cao su chống rung. Mặt trước và 2 nắp bên cũng có lớp đệm giúp việc đóng mở êm hơn. Các vị trí quan trọng như BXL, card đồ họa, ổ cứng có thể bổ sung quạt tản nhiệt loại lớn để tăng cường khả năng làm mát. Với kích thước thuộc dòng full tower, PC-80 không "ngại" những cấu hình "khủng", cho phép gắn đến 4 card đồ họa đa nhân (nếu bo mạch chủ hỗ trợ) để tận dụng sức mạnh đa nhân trong việc xử lý đồ họa, hình ảnh 3D.

Quạt tản nhiệt là thành phần không thể thiếu, đảm bảo sự thông thoáng bên trong thùng máy. Quạt loại lớn (120, 140mm) sẽ giúp hệ thống hoạt động êm hơn, tản nhiệt hiệu quả cả khi phải "cày bừa" nặng nhọc trong suốt thời gian dài.

TRUNG DOÃN

Bảng giá một số thùng máy tham khảo:

Cooler Master Cosmoss S: 250USD
Cooler Master RC 690: 93USD
Lian Li PC-A17: 175 USD
Lian Li PC-7YFC: 115 USD

Chuột

Genius Ergo 555 Agama Laser ▶

Logitech G9 ▼

SteelSeries Ikari

Thông số kỹ thuật

- 3200 dpi tối đa
- 1000Hz tốc độ polling
- 50 inches per second (ips)
- Giá: 89,99USD

SteelSeries thường nổi tiếng nhất với các sản phẩm tấm lót chuột (mouse pad) chơi game. Nhưng trong vài năm qua, SteelSeries đã mở rộng ra nhiều dòng sản phẩm khác bao gồm tai nghe, bàn phím và giờ đây là chuột chơi game. Chuột chơi game mới nhất của SteelSeries chính là Ikari Laser Mouse, "chú chuột" được đồn rằng được thiết kế dựa trên các phản hồi của game thủ chuyên nghiệp.

Điều đáng tiếc, Ikari chỉ dành cho các game thủ thuận tay phải. Chuột có 3 chế độ dpi mà người dùng có thể chuyển "nóng" khi đang chơi game.

Razer Lachesis

Thông số kỹ thuật

- 4000 dpi tối đa
- 1000Hz tốc độ polling (điều chỉnh được)
- 60-100 ips
- Giá tham khảo: 80USD

Chú chuột mang biểu tượng rắn mới nhất chính là Razer Lachesis, với chỉ số dpi được công bố là "cao nhất từng có trên chuột chơi game". Bạn có thể chỉnh dpi thấp xuống nhưng theo từng quãng 125 điểm dpi. Đây là chú chuột được thiết kế cân bằng đối xứng nên phù hợp cho cả người thuận tay phải lẫn tay trái. .

Logitech G9

Thông số kỹ thuật

- 3200 dpi tối đa
- 1000Hz polling
- 45-65 ips
- Giá tham khảo: 99USD

G9 "nhỏ con" nhất trong những con chuột trong bài viết này. Một điều đáng chú ý là người dùng có thể thay đổi phần vỏ nắm chuột (grip). Hộp bản quyền chứa 2 loại nắm chuột là WideLoad với hông trái hơi cong để bạn có thể đặt ngón cái nghỉ ngơi và Precision-không có chỗ cho ngón cái nhưng có bề mặt ráp hơn để tránh "trượt" khi bàn tay đổ mồ hôi. Trên website, Logitech cho biết sẽ tung ra thêm các loại vỏ nắm chuột mới sau này. Đi kèm là các cục cân 4g và 7g: có 4 khoang để bạn bỏ các cục cân vào để được trọng lượng vừa tay. Trên thân chuột có hệ thống LED báo chế độ thông số đang sử dụng.

Chuột cho phép dùng theo nhu cầu từ 1 đến 5 chế độ dpi, tăng giảm dpi "nóng" khi chơi. Ngoài ra, bạn có thể tạo các hồ sơ (profile) và gán với các ứng dụng hay game theo ý muốn.

Microsoft SideWinder

Thông số kỹ thuật

- 2000 dpi tối đa
- 500Hz polling
- 45 ips
- Giá tham khảo: 80USD

Sidewinder cũng có hệ thống tăng cân để tạo cảm giác "lướt chuột" với các cục cân từ 5-30g. Chuột cũng đi kèm 3 bộ chân chuột (bằng Teflon, bằng nhựa thường và bằng nhựa tổng hợp giữa Teflon-nhựa thường) để người dùng tùy ý lựa chọn.

Chuột còn có hệ thống đèn LED trên thân. Khi bạn đổi dpi hay ghi lại macro, một đèn LED sẽ chớp đỏ. Ngoài còn có 2 đèn LED đỏ phía 2 chân sau của chuột nhưng không thể bật, tắt chúng bằng phần mềm.

"Người bạn" này không cho người dùng chỉnh dpi mà thiết lập sẵn các mức: 200, 400, 800, 1.000, 1.600, và 2.000 dpi.

Genius Ergo 555 Agama Laser

Thông số kỹ thuật

- 3200 dpi tối đa theo 2 trục x và y
- Giá: 69USD, bảo hành 12 tháng

Có lẽ chú chuột đầu tiên xông đất năm Sửu là Genius Ergo 555 Laser. Đây có lẽ là con chuột "đỉnh" nhất của Genius mà TGVT-Thế Giới Game từng xem xét. Chuột có 10 nút bấm (trong đó có 7 nút lập trình được), chạy trình điều khiển Agama II. Genius cho biết Ergo 555 Laser có độ nhạy đạt tới 3200dpi cho cả trục x (ngang) và y (dọc). Người dùng có thể chỉnh độ nhạy dpi theo từng quãng 100dpi, từ 400-3200dpi.

Bạn có thể thiết lập sẵn 5 hồ sơ (profile) cho Ergo 555 Laser: 1 cặp chỉ số dpi theo 2 trục x và y. Trên thân chuột có màn

▲ Razer Lachesis

Logitech G9 ▶

hình OLED báo tốc độ DPI đang chạy theo 2 trục. Nếu muốn thay đổi, chỉ cần nhấn nút chuyển profile mặc định. Phím này nằm trên đầu chuột và không dễ nhấn nhầm khi chơi.

Chuột hỗ trợ chế độ lặp (continue click) tương tự chế độ nhấn nút hay macro lặp trong các phần mềm điều khiển chuột khác. Genisu lần này khá chăm chút cho các quãng chờ (delay) khi thiết lập các tổ hợp phím macro. Người dùng có thể đặt delay giữa các lần bấm phím từ 1 mini giây đến khoảng chờ tối đa là 20 giờ 59 phút 59 giây và 99 minigiây.

Mỗi một chú chuột chỉ phù hợp với một số người và có lẽ chúng ta không nên tranh luận con chuột đó có hợp với bạn hay tôi không mà hãy cân nhắc các yếu tố sau: túi tiền, kích cỡ bàn tay, cách chơi game của bạn; độ "mượt mà" của chuột, độ bền, khả năng trượt của chuột trên bề mặt mà bạn hay chơi game.

Năm mới, chúc bạn tìm được con chuột chơi game như ý.

TIỂU QUÂN

Razer Lachesis

Tai nghe

Logitech ClearChat Pro USB

Tai nghe được thiết kế đa mục đích, trong đó có dành cho game. Ở vòm tai bên phải có nút chuyển 3 nấc ứng với ứng dụng mà bạn đang mở gồm: chat, chơi game và nghe nhạc. Nhờ kết nối với máy tính qua USB (dây dài 2,4m) nên bạn không phải gắn thêm ngõ cho mic như các tai nghe thường thấy khác. Vòm tai nghe khá ôm và kín. Chất lượng âm thanh tốt, micro rõ ràng và có khả năng lọc tiếng ồn. Tuy vậy, khi đeo lâu vẫn chưa thật thoải mái.

Giá tham khảo: 1,15 triệu đồng

Loa

Logitech Z-5450 Digital

Điểm nổi bật của bộ loa 5.1 này là có ngõ kết nối số, cho bạn dễ dàng kết nối với Xbox 360 và Playstation 3 qua cáp quang. Chất lượng âm thanh của Z5450 rất phù hợp với game vì âm trầm mạnh mẽ, sống động và hiệu ứng âm thanh rất thực.

Giá tham khảo: 7 triệu đồng.

Router ADSL

Muốn chia sẻ những cảm xúc bất chợt lên nhật ký trực tuyến (blog), tán gẫu với bạn bè qua IM, chơi game online hay "rảnh rỗi" tạo máy chủ game mời bạn bè khắp nơi cùng tham gia... cho "qua" ba ngày xuân nhưng "ngại" phải ra đường thì còn gì "tuyệt" hơn khi nhà bạn đã có sẵn đường truyền Internet.

Bên cạnh việc lựa chọn một gói cước "ngon lành" phù hợp với nhu cầu sử dụng thì việc chọn một "chiến mã" để có thể "cày bừa" suốt ngày đêm cũng khá quan trọng, góp phần mang lại chiến công "oanh liệt" trong các cuộc chinh chiến của bạn.

Tin vui, hầu hết các router ADSL hiện nay đều tương thích ADSL2/2+ hỗ trợ tốc độ tải xuống lên đến 24Mbps, tải lên dao động từ 1-3,5Mbps. Đây là mức tốc độ "khủng" nhất hiện nay của router ADSL, nên bạn có thể chọn thuê đường truyền thoải mái mà không sợ sự cố "nghẽn cổ chai".

Để có một mạng "như ý", bạn cần tìm kiếm một vài tính năng "chiến" cho router ADSL của mình. Nếu thường xuyên chơi game online và có nhiều máy cùng chia sẻ đường truyền thì tính năng quản lý chất lượng dịch vụ QoS là tối quan trọng, chức năng này giúp hệ thống hoạt động hiệu quả hơn với một số dịch vụ đòi hỏi băng thông và độ tin cậy cao như VoIP, VPN, hội nghị truyền hình... và bạn cũng có thể dùng nó để ưu tiên băng thông cho máy chơi game online. Tương tự là chức năng Bandwidth Management cũng giúp quản lý/định băng thông vào/ra cho từng máy. Nếu chơi "game offline" và muốn chia sẻ qua mạng Internet cho nhiều người cùng chơi thì ngoài các tính năng trên bạn cần quan tâm thêm các tính năng: Virtual server (giúp thiết lập máy chủ game), Port Forwarding (giúp mở port game); hay chức năng Game & Applications (mở sẵn cổng cho danh sách các game, chẳng hạn Counter Strike, Age of Empires...).

Để có thể "ngồi đâu chơi đó" thì nên quan tâm thêm đến khả năng phát sóng không dây (Wi-Fi). Router ADSL tích hợp Wi-Fi mới nhất hiện nay là 802.11n draft 2.0 có tốc độ lên đến 300Mbps hay 270Mbps đối với router Wi-Fi draft-n 1.0 hay 108Mbps đối với router chuẩn 802.11a/b/g ứng dụng công nghệ tăng tốc Super G hay 54Mbps đối với router chuẩn cũ 802.11a hoặc 802.11b/g. Bên cạnh quan tâm đến tốc độ, bạn cũng cần để ý đến các chế độ bảo mật cho mạng Wi-Fi để không bị "xài chùa" làm ảnh hưởng đến tốc độ và "hầu bao" của bạn. Nên chọn thiết bị hỗ trợ mã hóa WPA2 vì hiện nay các chế độ mã hóa phổ biến như WPA/WEP64/128bit đều có thể bị "bẻ khóa". Nếu muốn "tiện" hơn (chỉ cần nhấn nút bảo mật) thì có thể chọn thiết bị hỗ trợ mã hóa bằng mã PIN hoặc công nghệ "một chạm" (để sử dụng được dạng mã hóa này bạn phải trang bị thêm card mạng cùng công nghệ). Nếu muốn một mạng Wi-Fi "hoàn hảo" hơn nữa có thể chọn router 2 băng tần (2,4GHz và 5GHz) vừa hỗ trợ chuẩn 802.11a vừa hỗ trợ 802.11b/g phổ biến hay 802.11n draft mới nhất.

Bên cạnh các yếu tố giúp "lướt nhanh và lướt an toàn" trên, để khởi sự được suôn sẻ, bạn cần để ý đến tiện ích cài đặt kết nối tự động/nhanh hoặc hướng dẫn lắp đặt và cài đặt kết nối tự động (nhập Username và Password do ISP cung cấp) rất tiện lợi.

Hiện nay, router ADSL 2/2+ rất phổ biến, do đó, việc tìm kiếm thiết bị chỉ là chuyện nhỏ. Tuy nhiên, để chọn được thiết bị "xịn", giá hợp lý và tương thích tốt, bạn nên nhắm đến các thương hiệu có uy tín và mua tại các đại lý chính hãng. Ngoài ra, để không lãng phí tiền bạc, bạn nên chọn thiết bị phù hợp với nhu cầu sử dụng. Chẳng hạn, bạn có thể chọn router loại 1 cổng LAN hoặc 1 cổng LAN và 1 cổng USB (giá từ 25 đến 35USD), router 4 cổng LAN (giá từ 38-88USD) hoặc router 4 cổng LAN và tích hợp Wi-Fi (giá từ 100 đến 120USD).

Tham khảo: D-Link DSL-2542B (ID: A0811_90), Prolink H5200 (ID:A0809_92), Netgear DG384GT (ID: A0811_90), ZyXEL P-660HW-T1 v2 (ID:A0712_100), DrayTek Vigor2820n (ID:A0809_92)

ĐỨC QUANG

Netgear DG384GT

D-Link DSL-2542B

DrayTek Vigor2820n

LIPS

Hãng sản xuất: Microsoft
Mô tả: Nếu như các máy chơi game PlaySation 2&3 của Sony có thương hiệu độc quyền "Sing Star" thì Xbox 360 của Microsoft có "Lips". Đây là trò chơi hát theo nhạc được bán kèm với 2 chiếc micro không dây điều khiển. Những chiếc micro này sẽ dựa vào cử động và giọng của các game thủ để biểu thị sự trùng khớp giữa giọng và âm vực với bài hát. Ngoài ra sản phẩm này còn có thể tương tác và sử dụng được với các thiết bị chơi nhạc khác như Zune hoặc iPod.
Giá tham khảo: 70USD

Guitar Hero On Tour: Decades Bundle

Hãng sản xuất: Activision
Mô tả: Các game thủ Guitar Hero giờ đây có thể trình diễn khả năng chơi đàn điêu luyện của mình ở mọi lúc mọi nơi với bộ sản phẩm này dành cho Nintendo DS. Điểm nổi bật của Guitar Hero On Tour: Deacades Bundle chính là thiết bị Innountive Guitar Grip (bên cạnh bản game gốc Guitar Hero On Tour) - gồm những phím bấm nhiều màu sắc để bạn thể hiện những nốt nhạc tương ứng trong game. Ngoài ra, bạn còn có thể sử dụng thiết bị trong những tựa game Guitar Hero sắp tới dành cho NDS như Guitar Hero: Modern Hits
Giá tham khảo: 1,1 triệu đ.

Những phụ kiện đáng giá khó bỏ qua

PHÁT HUY

Những phụ kiện game đóng vai trò khá trọng trong việc giúp bạn cảm thụ trọn vẹn sức hấp dẫn của những trò chơi đỉnh cao. Không những vậy chúng còn góp phần tô điểm hoặc bảo vệ những cỗ máy chơi game đắt tiền mà bạn đã rút hầu bao ra để chi trả. Chúng ta hãy cùng điểm qua những phụ kiện game đáng chú ý nhất đã và sắp phát hành trong thời gian tới để các độc giả có thể tham khảo, đặc biệt là những ngày giáp Tết cổ truyền 2009 này.

PS2 to PS3 Controller Converter

Hãng sản xuất: chưa rõ
Mô tả: Tay cầm không dây của PS3 có giá gấp đôi hoặc gấp ba so với tay cầm dành cho PS2 và bạn không muốn xếp xó những tay cầm PS2 cũ trước đây ? Thiết bị chuyển đổi này sẽ giúp bạn làm được điều đó đồng thời tiết kiệm được cho bạn được một khoản kha khá.
Giá tham khảo: 150.000đ.

Pacers Skin

Hãng sản xuất: Pacers
Mô tả: không chỉ bảo vệ những chiếc console (PS3, Xbox 360, Wii) hay handheld console (NDS, PSP) đắt tiền của bạn. Miếng dán Pacer Skin sẽ khiến những hệ máy mà bạn đang sở hữu trở nên đẹp mắt và sang trọng hơn khi được thể hiện theo chủ đề là những tựa game đình, nhân vật vui nhộn, cảnh nền sinh động...
Giá tham khảo: 70.000đ đến 200.000đ

SplitFish FragFX

Hãng sản xuất: SplitFish
Mô tả: bạn là tín đồ mới trên console PS3 và cảm thấy việc điều khiển bằng tay cầm trong những game hành động góc nhìn thứ nhất như Call of Duty 4, Resistance 2 quá khó khăn? SplitFish FragFX tay cầm PS3 được thiết kế theo dạng chuột sẽ giúp bạn hòa mình vào những game hành động góc nhìn thứ nhất dễ dàng hơn.
Giá tham khảo: 60 USD cho phiên bản có dây và 70 USD cho phiên bản không dây.

PS3 Wireless Keypad

Hãng sản xuất: Sony
Mô tả: việc duyệt web hoặc tán gẫu với bạn bè trên PS3 sẽ trở nên dễ dàng và thuận tiện hơn với bộ bàn phím được Sony đặc chế cho PS3 có khả được tích hợp hoặc tháo rời với tay cầm Dual Shock 3 hoặc Sixaxis.
Giá tham khảo: 50USD

Street Fighter IV FightStick

Hãng sản xuất: MadCatz

Mô tả: các game đối kháng cần sự chính xác cao khi thi triển những tuyệt chiêu, đòn liên hoàn. Tuy nhiên, tay cầm thông thường khó có thể so sánh được với với tổ hợp phím trên các máy game thùng (Arcade). Đây là lý do sản phẩm của MadCatz dành cho trò chơi Street Fighter IV được ra đời. Không chỉ tương thích với Street Fighter IV, sản phẩm của MadCatz còn tương thích với những game đối kháng khác trên PC. Sản phẩm này sẽ có mặt trên thị trường vào tháng hai năm nay, cùng thời điểm mà Street Fighter IV dành cho Xbox 360, PS3 phát hành.

Giá tham khảo: 100USD cho phiên bản Xbox 360 và 120USD cho phiên bản PS3.

Wii Lens Cleaner Kit

Hãng sản xuất: Nintendo

Mô tả: máy Wii sử dụng lâu ngày, mắt đọc sẽ rất dễ bị bám bẩn nên tốc độ đọc của ổ đĩa sẽ chậm lại, rất kén đĩa hoặc không thể tiếp hoạt động được. Để khắc phục tình những tình trạng không mong muốn này bạn nên chủ động vệ sinh định kỳ cho Wii bằng sản phẩm Wii Lens Cleaner Kit của Nintendo.

Giá tham khảo: 15USD

Dragon Quest Metal Slime Controller

Hãng sản xuất: Hori

Mô tả: yêu thích game nhập vai Dragon Quest và muốn sở hữu một tay cầm có hình dáng những chú Slime dễ thương trong game. Dragon Quest Metal Slime Controller của Hori sẽ đáp ứng được điều đó. Tuy nhiên, tay cầm này có lẽ chỉ thích hợp cho fan sưu tập bởi kích thước đồ sộ của nó sẽ khiến bạn rất khó để điều khiển các game.

Giá tham khảo: 30USD.

NHÀ LÀM PHIM 1 thành viên

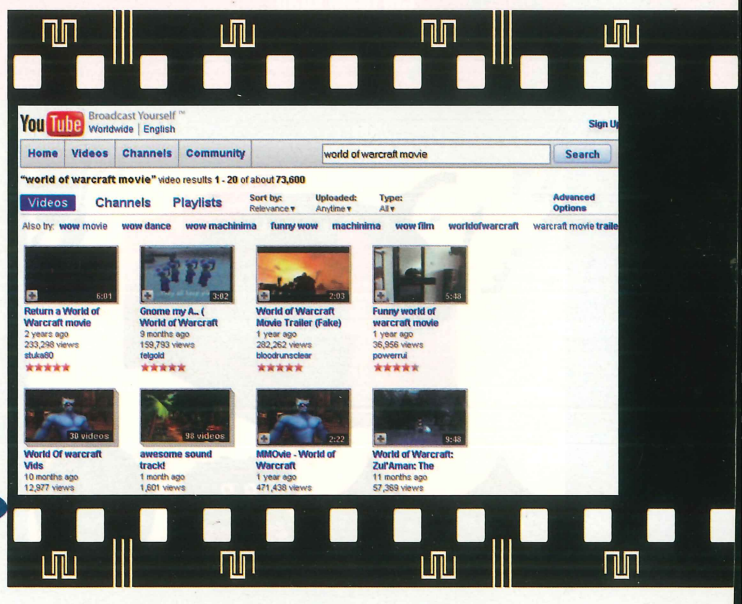
Bạn đang thường chơi game Cửu Long Tranh Bá, Võ Lâm Truyền Kỳ... với các bang phái Võ Đang, Lục Lâm, Thiếu Lâm, Nga Mi... Bạn cũng đã từng luyện truyện, phim chưởng của Kim Dung, Cổ Long... Thế tại sao bạn không tự tạo cho mình một bộ phim nhỉ? Chẳng hạn bộ phim mang tên "*Ỷ Thiên Đồ Long Ký – phiên bản Kỷ Sửu*" với dòng chữ giới thiệu: "*Dựa theo tiểu thuyết cùng tên của Kim Dung - biên tập và dàn dựng: <tên bạn>*", rồi đưa đoạn phim ấy lên YouTube cho... cả thế giới tham khảo. Đương nhiên đây chỉ là ý tưởng, bạn cũng có thể "oách" hơn bằng cách đưa ra một cốt truyện riêng, rồi dàn dựng thành một đoạn phim cho riêng mình.

Đến đây bạn hỏi sẽ làm như thế nào? Không nhất thiết bạn phải là một tay dàn dựng phim chuyên nghiệp thì mới làm được, chỉ cần một ít kỹ năng biên tập video. Điều quan trọng là bạn phải có một cốt truyện hoàn hảo, sau đó là kỹ năng lắp ghép, chế biến các đoạn trong game để nối lại thành đoạn video hoàn chỉnh. Nếu bạn lấy game online làm "trường quay" thì sẽ tiện hơn so với các game offline. Bạn có thể nói ý tưởng, kết hợp với thành viên khác trong guild để dàn cảnh. Ví dụ bạn đóng vai là Trương Vô Kỵ, tay không chạy lên đỉnh Quang Minh để hoà giải hận thù giữa Ma Giáo và 6 môn chính phái, mời 6 thành viên khác đóng vai 6 môn phái kia... Có nhiều phần mềm cho phép quay cảnh bạn đang chơi game như FastCapPro, HyperCam..., nhưng Fraps tỏ ra thân thiện, dễ dùng hơn cả. Sau khi quay với nguồn phim thô (không tiếng, không lời), bạn có thể dùng một phần mềm biên tập video nào đó (Adobe Premiere, Pinacle Studio, Windows Media Encoder...) để thu, lồng tiếng, chèn soundtrack, chỉnh sửa đoạn phim ấy theo ý mình.

Tham khảo thêm, bạn có thể đến YouTube, gõ vào tìm kiếm: **<tên game> movie**. Bạn sẽ thấy nhiều tác phẩm khá độc đáo. Trong dịp Tết này, tại sao không tự mình sáng tác một "siêu phẩm điện ảnh" đậm chất game cho riêng mình nhỉ.

Nếu bạn vẫn thấy khó thực hiện thì hãy tham gia "đoàn làm phim" của chúng tôi trong các số sau nhé, bảo đảm sẽ rất thú vị và quan trọng là bạn có được kỹ năng để hoàn toàn tự tin trong vai đạo diễn kiêm quay phim, kiêm hậu kỳ và kiêm... tất!

LÊ DUY



Trên YouTube, bạn có thể tìm được nhiều đoạn phim tự dựng như từ game World of Warcraft này.

Réo rắt tiếng xưa

Có bao giờ bạn tự hỏi tại sao dòng nhạc tiền chiến lại chưa "chết" mà ngày càng thịnh hành và thậm chí ngay cả giới trẻ cũng yêu thích và có xu hướng phổ biến hơn nữa? Tuy tôi không phải là nhà nghiên cứu âm nhạc nhưng cũng nghĩ ra được vài lí do dễ thấy như ca từ đẹp, giai điệu nhẹ nhàng, mượt mà... và đương nhiên còn mang đậm chất trữ tình, lãng mạn. Nếu bạn vừa mê nhạc, vừa nghiện game lâu năm như tôi, bạn ắt sẽ thấy một điểm chung nào đó giữa nhạc game thời những năm 80 với nhạc tiền chiến, đó là hoài niệm. Bạn không thể quên được những đoạn nhạc "để đời" của hải nấm Mario, hay bắn xe tăng, hay Rambo, bắn vịt... của các hệ máy đời xưa của Nintendo, Sega, Atari... Tuychưa thể gọi chúng là bản nhạc hẳn hoi vì quá ngắn; ta không thể khen hay vì chúng chưa hẳn đã hay; không thể khen hấp dẫn vì nhiều game chỉ có thứ âm thanh mono đơn điệu... nhưng chúng đã làm được điều ngoài chức năng chính là "đệm đàn" cho game: đó là làm cho người ta nhớ. Có thể một nguyên nhân khác khiến bạn không thể quên là những game thời thập niên 80 quá ít nên người chơi chỉ biết chơi tới chơi lui vài game và đương nhiên, những game đó in đậm vào đầu trong thời buổi sơ khai của video game.

Rồi một hôm, tôi chợt giật mình khi chuông điện thoại di động của anh bạn thân reo lên với tiếng réo rắt trong game Donkey Kong, làm sống lại cả một thời nhập vai vào chàng Mario leo lên nóc tòa tháp, vượt qua con vượn khổng lồ để cứu công chúa Pauline tội nghiệp. Hỏi ra mới biết, bạn tôi đã lục trên trang ww.vgmusic.com, nơi đây có cả một bộ sưu tập nhạc game trên mọi nền máy chơi game cổ xưa nhất đến nay theo định dạng midi, chọn bài mình thích rồi chuyển sang điện thoại làm nhạc chuông thật thú vị!

Mở trí tưởng tượng

Nghệ thuật lồng trong nghệ thuật, đó là điều tất nhiên, như thời trang lồng trong phim ảnh, hình họa (artwork) lồng trong game, âm nhạc lồng trong nghệ thuật hình thể, khiêu vũ... và đương nhiên âm nhạc trong game cũng thế. Nhạc trong game tựa tựa nhạc cho phim (soundtrack), thường là những bản nhạc không lời, hòa quyện với không gian hình ảnh trong phim, trong game để đẩy mạnh cảm xúc người xem, người chơi. Hơn nữa, một phần nào đó các soundtrack này cũng giáo dục được khả năng cảm thụ âm nhạc của người nghe. Khi bạn lắng nghe một đoạn soundtrack nào đó, có thể bạn chưa hình dung hoặc còn mơ hồ về những gì soundtrack đó muốn diễn đạt nhưng khi lồng nó vào game, bạn sẽ thấy ngay được soundtrack đó muốn đem đến cho game thủ điều gì. Tuy vậy, với cá nhân tôi, một số tựa game rất đáng thán phục vì tài "dùng nhạc", điển hình như game nhập vai hành động Hitman: Blood Money. Bạn vào vai Hitman - tay sát thủ đầu trọc lúc nào cũng khoác bộ vest sang trọng. Mở đầu game vang lên bản thánh ca Ave Maria nổi tiếng của Franz Schubert với khung cảnh thanh bình, nhẹ nhàng trời mây nhưng ẩn chứa trong đó sự nguy hiểm tột cùng. Kết thúc game là cảnh Hitman nằm trong cỗ quan tài, hai tay cầm 2 khẩu súng lục chắp chéo trước ngực và cũng bản thánh ca Ave Maria vang lên để khép lại trò chơi. Một bản thánh ca đệm cho một khung cảnh êm đềm nhưng đầy hồi hộp, chết chóc, khó có thể diễn tả thành lời cảm giác ấy.

Tiến xa hơn, nhiều hãng phát triển game "ăn thêm" khi tung ra đĩa soundtrack của game. Đương nhiên, mảng nhạc soundtrack game không thể cạnh tranh được với nhạc soundtrack phim nhưng dù gì, nhiều fan của dòng game nào đó vẫn không bỏ sót một đĩa soundtrack nào. Vài tựa CD soundtrack nổi tiếng của các game như Final Fantasy, Conan, Granado Espada... cũng không kém phần đình đám. Còn với người chơi game, bấy nhiêu thôi chưa đủ, họ còn "chế biến" một đoạn nhạc gốc thành những bản "remix" độc đáo theo ý riêng, thậm chí chuyển cả giai điệu. Ví dụ trong Mario chủ yếu là các đoạn nhạc country vui tươi, nhí nhảnh, nhưng những người yêu mến Mario lại lấy soundtrack này ra, chế biến nó mang một âm hưởng khác, chẳng hạn như rock, pop... Bạn không muốn nghe thử sao? - tham khảo thêm tại *www.OCRemix.org*.

ĐÔNG ANH

TÔN & THẾ GIỚI GAME

• HỒNG VY

GẮN BÓ TỪ SỰ TÌNH CỜ

Lê Trọng Tâm *(Tp.HCM - cutivn2001@yahoo.com)*

Ngày còn là học sinh trung học, tôi được ba mẹ mua cho máy vi tính. Khi đó, khái niệm có máy là vui rồi chứ thật sự mà nói máy tính trợ giúp việc học tập hầu như chưa cần thiết lắm và kiến thức máy tính trong tôi cũng khá "i tờ". Lúc ấy, tôi chơi những game rất đơn giản rồi đến những game có đồ họa đẹp hơn, âm thanh xuất sắc hơn. Và tôi biết đến chuyên san Thế Giới Game của tạp chí Thế Giới Vi Tính từ đó qua lời mách nước của cậu bạn hàng xóm. Hàng tháng tôi mong đến ngày phát hành TGG để có thể hoà mình vào thế giới trò chơi hấp dẫn và bản thân tôi yêu quý những tờ báo đó rất nhiều, chỉ thích đọc chung với bạn bè trên lớp chứ không cho ai mượn mang về. Các bạn biết không, nhiều điều kì diệu đã đến với tôi từ những tờ TGG ấy, tôi bắt đầu tìm hiểu sâu về máy tính nhiều hơn, khi đụng phải những game mà máy tính của mình không chạy nổi, lúc đó tôi rất tức và chỉ đổ thừa là do lỗi của game.

Ngậm ngùi và buồn lắm các bạn ơi, có lúc tôi không buồn ngó đến TGG nữa (dù vẫn mua đều đặn), một phần vì nghĩ tác giả của những bài viết đã đánh giá sai sự thật về game đó. Khi ấy tôi chỉ nghe các bạn trên lớp khảo nhau về máy yếu máy mạnh, nhưng thực sự thì tôi cũng chỉ biết đến thế, không hề có một khái niệm về máy tính và cấu hình máy ra sao để đánh giá là yếu hay mạnh. Để giải toả mọi thứ, tôi lao vào học hỏi ở những bạn bè có vốn kiến thức tin học hơn mình. Đến một ngày, tôi đã có đủ vốn kiến thức về máy vi tính để có thể tự hiểu được rằng đâu là máy mạnh máy yếu. Các bạn tôi và cả tôi nữa, chỉ biết xem các bài viết đánh giá phần cứng (trên cả ấn phẩm A và TGG) để biết thêm công nghệ của chúng chứ lấy tiền đâu để mua những linh kiện đắt tiền như thế. Những buổi triển lãm máy tính hay hội chợ về game hầu như không thiếu mặt tôi, khi đó TGG lại càng gần gũi hơn nữa vì hình ảnh về game trên TGG đã sắc nét và đẹp rực rỡ nay càng rực rỡ hơn khi được phô diễn trên máy tính. Công nghệ về game quá tuyệt vời, tôi thì bị mê hoặc bởi những khung hình đó, và ước mơ thiết kế đồ hoạ máy tính trong tôi cũng bắt đầu từ đây. Sau khi tốt nghiệp trung học, tôi thi vô ngành thiết kế đồ hoạ để có thể nhanh chóng thực hiện mơ ước trong lĩnh vực này.

Đến bây giờ, giải trí với tôi vẫn là game và tờ TGG các bạn à, nhưng lần này thì khác những năm còn ngồi ghế trường trung học, tôi hiện sở hữu một bộ máy tính thuộc loại hàng khủng để chơi game và học tập. Tôi chơi rất nhiều thể loại game từ bắn súng góc nhìn người thứ nhất cho đến phiêu lưu mạo hiểm. Giờ đây, chuyên san TGG với tôi như anh em ruột thịt và kiến thức về game lẫn phần cứng máy tính trong tôi đã phát triển khá vững chãi. Tôi tìm hiểu những phần mềm "đo" (benchmark) điểm game và đánh giá phần cứng chính xác hơn, kể cả việc

VỚI NHIỀU BẠN ĐỌC, CHUYÊN SÂN THẾ GIỚI GAME GẦN NHƯ TRỞ THÀNH MỘT "MÓN GIẢI TRÍ" KHÔNG THỂ THIẾU. NHIỀU BẠN TRẺ ĐÃ BIẾN GAME TỪ MỘT CÔNG CỤ GIẢI TRÍ ĐƠN THUẦN NGÀY NÀO TRỞ THÀNH MỘT ĐỘNG LỰC ĐỂ RA SỨC HỌC TẬP VÀ NGHIÊN CỨU THẾ GIỚI CÔNG NGHỆ THÔNG TIN, CẦU NỐI GIỮA BẠN BÈ VÀ ĐỒNG NGHIỆP... NHÂN LÚC THỊ GIỜ THƯ THẢ, CHÚNG TA CÙNG NGỒI LẠI LẮNG NGHE NHỮNG CHIA SẺ BUỒN VUI, TRẦN TRỞ VÀ NHẬN ĐỊNH CỦA MỘT SỐ BẠN ĐỌC TÂM HUYẾT. HY VỌNG MỐI TƯƠNG TÁC NÀY SẼ LÀM CHO BẠN ĐỌC VÀ THẾ GIỚI GAME NGÀY CÀNG SÁT CÁNH...

thiết lập cho game có được những hình ảnh đẹp nhất mà không làm giảm giá trị khung hình. Nhiều người hay bảo tôi rằng "lớn rồi mà sao cứ thích chơi game như trẻ con thế", nhưng họ đâu biết rằng chính TGG đã tạo cho tôi cơ hội học tập và tìm hiểu máy tính nhiều đến thế.

Tôi chơi game chuyên nghiệp hơn, thậm chí trước khi TGG có những bài viết đánh giá về game nữa, ấy thế mà vẫn thích theo dõi TGG và xem đây như là chia sẻ cảm xúc của mình với những anh chị viết bài trong toà soạn.

TGG mang đến cho tôi nhiều điều mới lạ lắm, tôi cũng đã có dịp chơi game cùng nhiều anh chị phụ trách về game của TGG và các tạp chí về game khác, nhưng một điều làm tôi hay suy nghĩ đắn đo là cấu hình máy tính mà TGG cho biết có thể chơi được vài game thi thoảng chưa thật sự chính xác, điều nay từng xảy ra với tôi và tôi nghĩ cũng có lẽ đã xảy ra với nhiều game thủ khác. Các bạn có tin không, đôi khi một máy tính mạnh hơn cấu hình đề nghị của một game mà vẫn không thể chơi được game đó... Lý do thì ắt hẳn những ai đam mê game như tôi và các bạn đều biết.

"KẾT" NGAY TỪ NGÀY ĐẦU

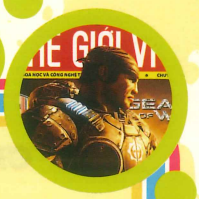
Quang Khải *(sinh viên Đại học HUFLIT Tp.HCM pqk2412@hotmtail.com)*

Cuối tuần rồi, tôi sang nhà thằng bạn học rủ đi uống cafe "buôn dưa lê"... "Chờ một chút, tao cài xong hệ điều hành rồi đi luôn nha. Có mấy tờ báo trong balô đấy, lấy đọc tạm đi mày". Thôi đành làm theo đề nghị chứ biết sao bây giờ, mà để xem, báo gì đây.

Ô, Thế Giới Game số đầu tiên. Cầm trên tay tờ tạp chí, cảm xúc từ 11 năm trước trong tôi lại cuồn cuộn quay về: một thằng nhỏ học cấp 2 tình cờ đọc tờ tạp chí có tên PC World của ông anh cả. Nó lật hết trang này đến trang khác xem có gì hấp dẫn trong quyển tạp chí mà anh nó tháng nào cũng nhịn tiền quà vặt để mua thế? Nhanh chóng lật và bỏ qua hầu hết chuyên mục của tạp chí (vì không hiểu gì), ấy thế mà nó lập tức "dừng bước" trước một mục Thế Giới Game khiêm tốn. Cũng từ đó, hàng tháng, anh em tôi lại tranh nhau và đọc đến thậm chí quên ăn quên ngủ. Từ việc chỉ đọc mục TGG, tôi bắt đầu tấn công sang các mục khác, cái gì không hiểu thì hỏi anh và không biết từ lúc nào niềm đam mê máy tính và game đã chiếm lấy tôi.

Tôi còn nhớ như in, tháng 12/2003, ấn phẩm TGG quyển rời đầu tiên ra lò. Từ nhiều ngày trước đó, tôi đã rạo rực mong chờ ngày phát hành khi biết thông tin. Ngày phát hành, từ sáng sớm, tôi đã ra sạp báo gần nhà để hỏi mua nhưng người bán bảo chưa từng nghe qua cái tên Thế Giới Game bao giờ... Qua sạp bên cạnh, câu trả lời cũng tương tự và cứ thế trong suốt một tuần sau đó. Cuối cùng, tôi cũng cầm trong tay quyển TGG đầu tiên và mọi thứ đã không phụ lòng mong đợi bởi tạp chí được in và trình bày thật đẹp, nhiều chuyên mục hấp dẫn. Ngay chính bản thân tôi cũng không tài nào hiểu nổi, chỉ là một tờ tạp chí thôi mà tại sao mình lại vui đến thế. Lúc đó, tôi chỉ mong về nhà thật nhanh để đọc, để ngấu nghiến cho thỏa thời gian chờ đợi. Từ đó trở đi, mỗi khi có số báo mới, tôi lại mang lên trường để cùng bạn bè bàn luận, tán dóc trong giờ giải lao. Từ chỗ thích chơi game, nhờ TGG, tôi bắt đầu đam mê công nghệ thông tin và bắt đầu mày mò phần cứng máy tính. Tôi trở thành chuyên gia máy tính cho bạn bè trong lớp, ngay cả các giáo viên đôi khi cũng nhờ tôi chỉnh sửa hay nâng cấp máy. Từ một người rụt rè, nhút nhát, tôi tự tin hẳn lên, và đó là điều tôi muốn cảm ơn TGG. Năm 2004, tôi đỗ đại học và trở thành sinh viên khoa công nghệ thông tin.

Hiện nay, dù trên Internet có nhiều tạp chí điện tử luôn cập nhật và đăng tải những thông tin mới nhất trong lĩnh vực game, nhưng với tôi, cầm trong tay cuốn TGG mỗi khi ngồi trong quán cafe thân quen, cùng đọc và bàn luận với bạn bè đã trở thành thói quen, và mỗi lần đọc lại một số TGG nào đó, một cảm xúc thật khó tả lại đến...



NỘI DUNG HAY, GIÁ PHÙ HỢP

Nguyễn An Hà *(sinh viên học viện Ngân Hàng, Hà Nội toi_huyen_thoai@yahoo.com.vn)*

Có thể nói, trong suốt 3 năm qua, tạp chí TGG đã trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống giải trí của tôi. Tháng nào cũng thế, tôi mong nhanh đến những ngày cuối tháng để được cầm trên tay ấn phẩm TGG mới toanh và còn nóng mùi giấy mực. Phải nói, đọc TGG, tôi rất hài lòng về chất lượng các chuyên mục. Bài viết luôn cập nhật những trò chơi "hot" nhất trên thị trường, nội dung phân tích rất sâu sắc và dễ hiểu. Cách hành văn tự nhiên và đôi khi còn lại rất hài hước, dí dỏm, tất cả mang đến cho những độc giả vốn ban đầu không yêu thích game như tôi cảm thấy thích thú và gần gũi. Ngoài các bài viết phân tích và đánh giá về game, ấn phẩm TGG còn cung cấp nhiều thông tin mang tính cập nhật cao về tin tức, sự kiện của ngành công nghiệp game trong nước và thế giới. Song song đó, theo tôi, TGG cũng luôn duy trì chuyên mục hỏi đáp kỹ thuật cho bạn đọc, điều này rất có ý nghĩa vì nhiều người trong số chúng tôi còn rất bỡ ngỡ với những kiến thức về vi tính cũng như khó khăn khi chơi game. Thật may TGG giải đáp giúp, nếu không thì "thắc mắc biết hỏi ai!".

Dĩ nhiên, còn nhiều chuyên mục thú vị khác trong TGG, nhưng tôi nhận thấy TGG gần đây đang trở nên gần gũi và quan tâm hơn đến những suy nghĩ và tình cảm của bạn đọc, điển hình là chuyên mục "Gỡ rối tơ Game" mới để giải đáp những thắc mắc, chia sẻ tình cảm và tâm lý của game thủ đồng thời đưa ra những lời khuyên bổ ích. Và nay, chuyên mục "Tôi & Thế Giới Game" cho thấy hướng phát triển mới của tạp chí Thế Giới Vi Tính nói chung và chuyên san TGG nói riêng là ngày càng hướng tới cộng đồng.

Ngoài các yếu tố trên, tôi đặc biệt cảm thấy rất hài lòng về giá bán của TGG. Có thể mạnh dạn nói rằng, TGG rất phù hợp với túi tiền của giới học sinh, sinh viên và là tạp chí chuyên về game có giá vào loại rẻ nhất trong khi luôn đảm bảo được chất lượng bài viết, hình ảnh trình bày ở mức cao nhất. Hy vọng, với sự lao động và đầu tư nghiêm túc trong suốt thời gian qua, TGG sẽ tiếp tục thành công và vươn xa hơn nữa.

KHƠI DẬY SỰ TỰ TIN

Nữ KTS Trần Minh Trang *(Hà Nội - arc_minhtrang@yahoo.com)*

Từng là người tự nhủ không bao giờ đụng đến trò chơi điện tử, hơn 1 năm trước, tôi cùng vài chị đồng nghiệp tình cờ đến dự khán một giải thi đấu game chuyên nghiệp tại Hà Nội. Vốn là tín đồ cuồng nhiệt của bộ môn thể thao vua nên những trận cầu nảy lửa trong trò FIFA đã nhanh chóng hớp hồn tôi. Tôi quyết định cập nhật vốn kiến thức game ít ỏi của mình, và mỗi tháng sau đó tờ TGG đều đặn xuất hiện trên bàn làm việc của tôi.

Tôi thích nhất chuyên mục "Điểm game" ngày trước, bởi tại đây tôi có thể tìm được những trò chơi đơn giản để có thể xả stress. Tuy nhiên, thi thoảng, sau khi đọc bài giới thiệu những game phiêu lưu - giải đố hay, tôi cũng quyết định "xông trận". Có lẽ, nhờ TGG và trò chơi giải trí, tôi có được sự tự tin nhiều hơn dù chỉ trong những tình huống ảo.

HAY NHƯNG VẪN CHƯA ĐÃ

Lê Hữu An *(Tam Nông, Đồng Tháp - huuanl@gmail.com)*

Là độc giả trung thành của TGVT sêri A từ năm 2001 - 2002 nên tôi cũng gắn bó với ấn phẩm TGG ngay từ những số đầu tiên. Cùng với cậu em, tôi đọc ấn phẩm A là chính để cập nhật kiến thức công nghệ và sản phẩm CNTT mới, tuy nhiên "nghiền ngẫm" TGG cũng chiếm một thời lượng không nhỏ bởi hai anh em đều thích chơi game. TGG trình bày đẹp, nội dung bài viết đa dạng, nhưng theo tôi thì giá bán hiện nay có phần hơi cao đối với bạn đọc khu vực nông thôn.

Ở Tam Nông (Đồng Tháp), sau khi đọc TGG xong, nếu thích chơi game mới nào, việc tìm mua đĩa cài game cũng khá dễ dàng nhưng tốt hơn hết là đặt hàng trước cho cửa hiệu bán đĩa. Nếu được, hy vọng TGG trong thời gian tới mở rộng chuyên mục hỏi đáp và giới thiệu phần cứng chơi game bởi nội dung này hiện khá khiêm tốn, hay thì có hay nhưng đọc vẫn chưa đã.

NEW

intel Core i7 inside™

intel Core i7 inside™

Maximize Performance

BỘ VI XỬ LÝ NHANH NHẤT HÀNH TINH[1]

Hãy Trải Nghiệm
Bộ Vi Xử Lý Mới Core™ i7 Từ Intel®

CÔNG NGHỆ ĐỔI MỚI, TIẾN TỚI THÀNH CÔNG.

Quà năm mới tặng bộ vô lăng bàn đạp chơi game Genius Speed Wheel 3.

intel Channel Partner Premier Member 2008

Built Right.
Your technical experts for Intel-based solutions

TH NHA TRANG

CÔNG TY TNHH TIN HỌC TH NHA TRANG
218 Thống Nhất - Nha Trang - Khánh Hòa
ĐT : 058 3821485
Fax : 058 3810844
URL : www.thnhatrang.com.vn

TH X-Series TI7920

- Intel® Core™ i7-920, 4 x 2.66GHz.
- Intel® X58 + ICH10R chipset.
- 3GB (3x1GB) DDR3 -1333 Memory
- 320GB SATA II HDD
- NVIDIA GeForce 9600GT 1GB Graphics card
- Super Multi DVD Rewriter
- Multi Media Keyboard & Wirless Optical Mouse.
- Monitor 19" LCD W/ speakers & Webcam
- Case W/PSU 500W

CÔNG TY TNHH TIN HỌC TH NHA TRANG chịu trách nhiệm và thẩm định bất kỳ phát biểu hoặc tuyên bố cụ thể nào về sản phẩm máy tính được đăng tải ở đây.

Intel, logo Intel, Core i7 và Core i7 Inside là các thương hiệu đã được đăng ký của Tập đoàn Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác.

SO SÁNH GAME CỦA 3 HỆ CONSOLE (phần cuối)

THỂ LOẠI PHIÊU LƯU

Wii: Zack & Wiki Quest for Barbaros's Treasure; Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 1, 2, 3 ,4 & 5; Sam & Max Season One. Harvey Birdman, Endless Ocean, Lego Indiana Jones: The Original Adventures.

Xbox 360: CSI Crime Scene Investigation: Hard Evidence, Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Bolt.

PS3: Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Bolt.

Nhờ chiếc tay cầm Wii Remote hoạt động nhanh nhạy không kém gì trỏ chuột, Wii sở hữu khá nhiều tựa game phiêu lưu nổi tiếng từ PC chuyển qua như loạt game Strong Bad, Sam & Max. Chưa kể hệ máy này còn sở hữu luôn cả Zack & Wiki - game phiêu lưu có thể nói là xuất sắc nhất trên cả ba console (Xbox 360, PS3 và Wii) hiện nay. Bấy nhiêu thôi cũng đủ để hệ máy này qua mặt Xbox 360 và PS3 để giữ ngôi vị đầu bảng ở thể loại này. Tình hình thể loại rất kén chọn người chơi này ở cả PS3 và Xbox 360 đều khiêm tốn như nhau khi chỉ xuất hiện những tựa game đa nền như Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Bolt.

THỂ LOẠI ĐỐI KHÁNG

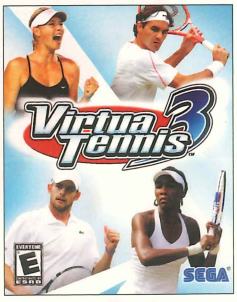
Wii: Super Smash Bros. Brawl, Naruto Clash of Ninja Revolution 1&2, WWE SmackDown vs. Raw 2008&2009, Guilty Gear XX Accent Core, The King of Fighters Collection: The Orochi Saga, Dragon Ball Z: Bukodai Tenkaichi 2&3, Mortal Kombat: Armageddon, Bleach: Shattered Blade, Castlevania Judgment, Legend of the Dragon, TNA iMPACT!.

Xbox 360: Virtua Fighter 5 Online, Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Soulcalibur IV, WWE SmackDown! vs. Raw 2009, Mortal Kombat vs. DC Universe, TNA iMPACT!, Def Jam: Icon, Dead or Alive 4, Street Fighter II Hyper Fighting, Dragon Ball Z: Burst Limit, Samurai Shodown II, Ultimate Mortal Kombat 3, Rumble Roses XX, WarTech: Senko no Ronde.

PS3: Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Virtua Fighter 5, Soulcalibur IV, WWE SmackDown! vs. Raw 2009, Mortal Kombat vs. DC Universe, Naruto Ultimate Ninja Storm, Dragon Ball Z: Burst Limit, TNA iMPACT!, Tekken 5: Dark Ressurection, Def Jam: Icon, Mortal Kombat II.

Nhận xét: PS3 và Xbox 360 tạm chia nhau vị trí đầu bảng khi cả hai đều sở hữu chung những tên tuổi lớn như Soul Calibur IV, Virtua Fighter 5, Mortal Kombat vs. DC Universe. Trong khi các tựa độc quyền của cả hai hệ máy này như Dead or Alive 4 (X360) và Tekken 5: Dark Ressurection (PS3) đều khá ngang cơ. Về phần Wii, ngoại trừ tựa game nổi tiếng Super Smash Bros Brawl, những cái tên còn lại như Naruto Clash of Ninja Revolution, Guilty Gear XX Accent Core, Castlevania Judgment, Legend of the Dragon chỉ nằm ở mức thường thường bậc trung.

THỂ LOẠI THỂ THAO



Wii: Wii Fit, Mario Strikers Charged, Wii Sports, Tiger Woods PGA Tour 08, SSX Blur, Skate It, Sega Superstars Tennis, We Ski, Mario Super Sluggers.

Xbox 360: NHL09, FIFA Soccer 09, Madden NFL 09, Skate, Tiger Woods PGA TOUR 09, Virtua Tennis 3, NBA Street Homecourt, NBA 2K9, Tiger Woods PGA TOUR 09, Rockstar Games presents Table Tennis, Top Spin 2 & 3, Amped 3.

PS3: Hot Shots Golf: Out of Bounds, NHL09, FIFA Soccer 09, Madden NFL 09, Skate, Tiger Woods PGA TOUR 09, Virtua Tennis 3, NBA Street Homecourt, NBA 2K9, Tiger Woods PGA TOUR 09.

Nhận xét: Rất khó có thể phân định được thắng thua ở các hệ máy ở thể loại này. Nếu như cả PS3 và Xbox có thư viện game thể thao gần giống hết ở mọi mặt với những gương mặt đình đám như NBA Street, Madden NFL, NHL, NBA 2K...thì Wii cũng không hề kém cạnh khi cho phép các game thủ trải nghiệm các game thể thao không kém gì thực tế như Wii Sports, Wii Fit. Ngoài ra việc có những nhân vật nổi tiếng như Mario, Wario, Luigi... góp mặt cùng với những luật chơi không đụng hàng đã giúp cho game thể thao trên Wii có nét đặc trưng riêng rất hấp dẫn lôi cuốn. Có thể nói ở thể loại này cả PS3, Xbox 360 và Wii đều ngang ngửa nhau về mọi mặt.

CÁC THỂ LOẠI CÒN LẠI

(MÔ PHỎNG, ÂM NHẠC, GIẢI ĐỐ...)

Wii: Guitar Hero III: Legends of Rock, Wario Ware Smooth Moves, Mercury Meltdown Revolution, Rayman Raving Rabbids, Big Brain Academy: Wii Degree, Mario Party, Cooking Mama: Cook Off, Wii Play, Rock Band, Super Mokey Ball: Banana Blitz, MySims, Smarty Pants, Wii Music, Rock Band I&II, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

Xbox 360: Rock Band I&II, Guitar Hero II, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, Viva Pinata, Catan, Uno, Switchball, Roogoo, Culdcept SAGA, Lumines Live!, Scene It? Lights, Camera, Action, Beautiful Katamari, Lips, Age of Booty, Carcassonne, Luxor 2.

PS3: Rockband I&II, Guitar Hero World Tour , SingStar, Echochrome , BUZZ! Quiz TV, The Eye of Judgment, flOw, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, The Last Guy, Piyotama.

Nhận xét: ngoài việc vượt trội về mặt lượng, các sản phẩm như Wario Ware Smooth Moves, Big Brain Academy... trên Wii được đánh giá khá cao về chất lượng và doanh số bán ra rất tốt. Không thể không nhắc đến khả năng tương tác giữa người chơi với game thông qua chiếc tay cầm Wii Remote độc đáo đủ để Wii độc tôn ở các thể loại còn lại.
Tuy không thực sự nổi bật bằng Wii nhưng các trò chơi như Catan, Uno, Switchball, Roogoo, Age of Booty đến từ dịch vụ Xbox Live Arcade của Xbox 360 cũng ghi điểm nhờ mức giá dễ chịu và hỗ trợ chức năng chơi mạng khá tốt. Ngoài một số tựa game đa nền như Rock Band, Guitar Hero số lượng sản phẩm ở các thể loại khác vẫn còn xuất hiện khá khiêm tốn và chưa đa dạng như Wii và Xbox 360.

KẾT LUẬN

Có thể thấy việc Xbox 360 ra đời sớm nhất trong bộ ba console trên đã giúp nhiều nhà phát triển có khả năng tiếp cận sớm với hệ máy này. Kết quả là không chỉ có lượng game phong phú, dồi dào dàn trải ở khá nhiều thể loại mà chất lượng các game trên Xbox 360 được đánh giá khá tốt. Ngoại trừ khuyết điểm lớn nhất về mặt kĩ thuật (ROD - Rings of Death), có thể nói đây là console lý tưởng nhất cho hầu hết các game thủ hiện nay.
Với tiêu chí là các game đơn giản ai cũng có thể thưởng thức được và đặc biệt là tận dụng triệt để điều khiển cảm ứng "có một không hai" nên đầu game trên Wii không chỉ nhấn mạnh đến tính đại chúng và còn cho phép game thủ những trải nghiệm rất thú vị như Wii Sports, Wii Fit, Wii Play, Wii Music... tuy không được đánh giá cao về mặt chuyên môn nhưng lại được phần đông game thủ đón nhận khá nồng hậu. Nếu chỉ thích những game thiên về giải trí là chính, không quá đặt nặng về vấn đề âm thanh, đồ họa và có giá hấp dẫn nhất thì chiếc console này thật sự đáng để bạn quan tâm. Trừ phi bạn muốn tậu một một đầu xem Blu-Ray với giá "phải chăng", bằng không đây chưa phải là thời điểm thích hợp lắm tậu PS3, nhất là khi lượng đầu game ở tất cả thể loại của hệ máy còn khiêm tốn và chưa sánh bằng với Wii lẫn Xbox 360. Chưa kể giá máy PS3 nhiều khả năng sẽ giảm trong thời gian tới.

MỘNG HỒ HẢI

PlayStation 15 năm nhìn lại

Có bao giờ bạn nghĩ rằng PlayStation, thương hiệu đem lại hàng tỷ USD doanh thu hàng năm cho Sony, lại có xuất phát điểm "trớt quớt"? Sony cũng đã không thể ngờ việc phát triển chip âm thanh cho Nintendo và sự xuất hiện của Ken Kutaragi đã tạo tiền đề cho những thành công to lớn sau này...

"LÙM XÙM" VỚI NINTENDO

Một trong những chi tiết đáng chú ý về các thế hệ PlayStation là trước sự ra đời của thương hiệu này, Sony và Nintendo tưởng chừng như đã là những đối tác thân thiết với nhau thay vì là hai kẻ kình địch hàng đầu trong ngành công nghiệp game hiện nay. Từ năm 1986, nhà phát hành dòng game Mario đã là một thế lực khó đánh bại tại Nhật, trong khi đó Sony và hãng điện tử khổng lồ Hà Lan Philips vẫn đang loay hoay thiết kế định dạng CD-ROM mà họ tin rằng sẽ đóng vai trò then chốt trong chiếc console hàng đầu của mình. Nintendo cần một chip âm thanh cho hệ máy sắp tuyên bố và Sony là sự lựa chọn hiển nhiên cho hãng này vào thời điểm đó. Thế là anh chàng kỹ sư trẻ của Sony có tên Ken Kutaragi đã được giao trách nhiệm thiết kế chip âm thanh cho hệ máy game của Nintendo, mặc dù vào thời điểm đó, Sony không mấy mặn mà với thị trường và ngành công nghiệp game. Hãng này đã không thể ngờ việc phát triển chip âm thanh cho Nintendo và sự xuất hiện của Ken Kutaragi đã tạo tiền đề hứa hẹn cho PlayStation, thương hiệu đem lại hàng tỷ USD doanh thu hàng năm cho hãng trong tương lai.

Kutaragi luôn là cái tên được nhiều người nhắc đến khi kể về câu chuyện thành công của của các hệ máy PlayStation. Ông đã bị thuyết

phục về tiềm năng của thị trường console sau khi xem con gái mình chơi game trên hệ máy Famicom (Family Computer) của Nintendo, vốn phát hành ở châu Âu và Bắc Mỹ với cái tên NES. Với ý định lấn sân thị trường console, Kutaragi tiếp tục thúc đẩy quá trình phát triển phần cứng máy chơi game và khi Nintendo bắt đầu "để mắt" đến định dạng CD-ROM, Kutaragi đã xoay sở kinh phí để tiếp tục dự án của mình với sự hậu thuẫn của giám đốc điều hành Sony lúc đó là Norio Ohga, người từng ủng hộ Kutaragi ngay từ ngày đầu thiết kế con chip âm thanh cho Nintendo.

Triển lãm điện tử tiêu dùng CES năm 1989 mong đợi một tuyên bố của Nintendo về hệ máy SNES-CD vốn được đồn thổi khá nhiều, nhưng ngay cả Sony cũng không ngờ chính Nintendo đã đột ngột hủy bỏ kế hoạch liên kết với mình và quay sang trở thành đối tác của Philips. Chủ tịch Nintendo thời điểm đó là Hiroshi Yamauchi cho rằng bản hợp đồng giữa hãng và Sony không đem lại nhiều lợi nhuận cho Nintendo và quyết định để lại cho Sony bản quyền tất cả những tựa game định dạng CD-ROM. Sau sự kiện này, hãng điện tử Nhật Bản quyết định "tự thân vận động", ứng dụng tất cả những công nghệ đã từng nghiên cứu cho Nintendo để thiết kế một hệ máy riêng cho mình. Không lâu sau đó, Sony bị vướng vào vụ kiện vi phạm hợp đồng công nghệ với Nintendo, nhưng tòa án Mỹ đã bác bỏ đơn kiện của hãng này và Sony được phép dùng tên gọi "PlayStation" cho hệ máy ứng dụng định dạng CD-ROM của mình.

PLAYSTATION RA ĐỜI

Một trong những mẫu thiết kế đầu tiên của chiếc console PlayStation 1 (hay còn gọi là PSone) được tích hợp cả cổng cắm băng SNES, một thỏa thuận khác giữa Sony và Nintendo trong việc duy trì sử dụng chip âm thanh của Sony. Tuy nhiên, các quan chức Sony cho rằng việc gắn cổng SNES cho PlayStation sẽ làm chính hệ máy gốc của Nintendo vô nghĩa, do vậy cuối cùng chiếc console của Sony chỉ sử dụng duy nhất định dạng đĩa game là CD-ROM. Đến tháng 12 năm 1994, những chiếc PlayStation đầu tiên đã được tung ra tại thị trường Nhật Bản. Mãi đến tháng 9 năm 1995, PlayStation mới vượt biên giới xứ sở hoa anh đào để "lấn sân" thị trường châu Âu và Bắc Mỹ.

Một trong những yếu tố gây thu hút đầu tiên mà PlayStation tạo được là những chiếc tay cầm màu xám, hệ thống nút chỉnh hướng (D-pad), hai nút "shoulder" phía trên và các nút bấm dạng biểu tượng (X, O, vuông, tam giác) thay vì dạng kí tự thường thấy ở các hệ máy khác. Tuy nhiên, quan trọng hơn cả là hệ máy này được thiết kế để thể hiện đồ họa 3D và dung lượng đĩa đọc lớn cho phép đưa vào nhiều nội dung game đa dạng và phức tạp. Đây chính là ưu thế gần như tuyệt đối so với những hệ máy dùng băng (cartridge) có khả năng xử lý đồ họa và nội dung kém hơn hẳn. Mặc dù biết hệ máy của mình có ưu thế về mặt công nghệ, Sony cho rằng những tựa game tuyệt vời mới chính là chìa khóa để chiến thắng và hãng

bắt đầu thu về dưới trướng của mình hàng loạt những hãng phát triển thứ ba tên tuổi. Tháng đầu tiên xuất hiện tại Nhật, PlayStation đã đạt doanh số đến 300.000 bản, qua mặt hệ máy đang đứng đầu ở thị trường này vào thời điểm đó là Sega Saturn.

Sony mở đầu chiến dịch chinh phục toàn cầu của mình tại Mỹ và vào tháng 5 năm 1995, PlayStation là "ngôi sao" đình đám nhất xuất hiện tại hội chợ E3. Với việc doanh số tại Nhật đã vượt mốc 1 triệu bản, Sony tấn công thị trường Mỹ sau những chiến dịch tiếp thị rầm rộ và đã gặt hái được nhiều thành công vang dội. Tính đến thời điểm hiện tại, PlayStation đã đạt doanh số 102 triệu bản bán ra toàn cầu, một con số ấn tượng và mở đầu một kỷ nguyên thành công cho Sony ở lĩnh vực trò chơi điện tử.

"TRUYỀN NHÂN" HOÀN HẢO

Sau khi thống trị thị trường console với PlayStation, Sony nhận ra rằng hãng cần phát triển một hệ máy mới để củng cố vị thế của mình ở lĩnh vực này, nhất là khi những đối thủ cạnh tranh như Microsoft và Nintendo đang sẵn sàng cho "bùng nổ" với những hệ máy cạnh tranh với PlayStation. Với ưu thế thương hiệu lớn và bộ sưu tập game đồ sộ, dự án PlayStation 2 (PS2) được lăn bánh không lâu sau đó, với hai tính năng nổi trội là tương thích ngược các game PS1 và đặc biệt là xem phim DVD. Với giá bán lẻ 300USD và thừa hưởng lượng fan khá lớn từ người tiền nhiệm, PS2 xuất hiện tại thị trường Nhật vào tháng 3 năm 2000, sau đó là Mỹ và châu Âu và ngay lập tức tạo được cú "hit" lớn.

Mặc dù gặp phải những sự cạnh tranh từ Xbox của Microsoft và GameCube của Nintendo, PS2 vẫn vượt qua hai đối thủ trực tiếp của mình nhờ chiến thuật thỏa thuận độc quyền với những hãng phát triển game và thành công của các dòng game như

GTA, Final Fantasy và Metal Gear Solid. Đến năm 2004, Sony cho ra đời phiên bản nhỏ gọn PS2 Slim, cùng thời điểm phiên bản GTA: San Andreas được tuyên bố. Ngày 29/11/2005, PS2 tạo được kỷ lục hệ máy console bán ra 100 triệu bản nhanh nhất, với thành tích 5 năm 9 tháng kể từ lúc phát hành. Kỷ lục này của PS2 cũng đánh bại người tiền nhiệm PS1, khi mất đến 9 năm 6 tháng để đạt được doanh số tương tự. Ngay cả khi hệ máy tiếp theo là PS3 xuất hiện ở Mỹ, PS2 vẫn đạt được doanh số 295.000 bản bán ra trong tháng 2 năm 2007, gấp đôi số lượng PS3 bán ra ở thời điểm đó là 127.000 bản. Đây là một thành công đáng tự hào của Sony tại thị trường này, chủ yếu là nhờ chiến thuật giảm giá và bán kèm những tựa game đỉnh cao cùng với máy.

PLAYSTATION BỎ TÚI

Thành công vượt bật của PS2 cho phép Sony hình dung đến viễn cảnh một chiếc máy "PlayStation cầm tay" sẽ là kẻ cạnh tranh lớn trên thị trường máy game cầm tay do Nintendo nắm giữ. Trong khi Nintendo phát triển hệ máy DS của mình, Sony cũng cho ra đời hệ máy PlayStation Portable (PSP), phát hành chỉ cách đối thủ một tháng vào thời điểm cuối năm 2004.

PSP được đánh giá là ít chú trọng đến game hơn Nintendo DS. Được trang bị màn hình LCD TFT và cổng thẻ nhớ Memory Stick Pro Duo, PSP có thể dùng để xem những bộ phim từ màn hình tí hon này thông qua định dạng đĩa do Sony phát triển là UMD (Universal Media Disc). Mặc dù được nhiều trang web về công nghệ đánh giá khá tốt, PSP vẫn không thể cạnh tranh với Nintendo DS với tính năng màn hình đôi (dual-screen) nổi bật và bộ sưu tập những game đầy sáng tạo. Hiện PSP và phiên bản mới PSP Slim đã bán được hơn 40 triệu bản, trong khi Nintendo DS đã vượt gấp đôi (hơn 84 triệu bản).

BÔNG HOA NỞ MUỘN?

Hệ máy tiếp theo của PS2 luôn là dự án lớn nhất của Sony sau khi đã thực sự thống trị thị trường console thế hệ thứ sáu. Microsoft đã học được bài học lớn sau thất bại của bản Xbox đầu tiên và "cựu vương" Nintendo cũng đang trong giai đoạn phát triển hệ máy hậu duệ cho GameCube. Khái niệm HD (high definition - độ nét cao) được Sony và Microsoft theo đuổi, trong khi đó Nintendo lại chú trọng vào tính sáng tạo và tương tác.

PlayStation 3 được hé lộ lần đầu tại E3 năm 2005 nhưng ngay lập tức hệ máy này tạo ra một làn sóng tranh cãi khi những game được trình diễn tại hội chợ năm đó thực chất đang chạy trên một bộ công cụ phát triển (dev-kit) thay vì chính PS3. Sau đó, Sony còn tuyên bố hệ máy của mình sẽ có khả năng xuất ra hình ảnh độ nét cao đến độ phân giải 1080p và hai cổng HDMI nhưng bản PS3 chính thức chỉ có một cổng HDMI.

Sau thành công của hai định dạng CD cho PS1 và DVD cho PS2, quyết định khó nhất của Sony là định dạng game chuẩn dành cho PS3. Cuối cùng, hãng đi đến quyết định sử dụng định dạng Blu-ray cùng với sự hậu thuẫn của những "ông lớn" trong ngành điện tử và đĩa quang khác như Matsushita, LG, Pioneer, Hitachi, Philips và Sharp. Với ưu thế về dung lượng cao, Blu-ray là đối thủ cạnh tranh trực tiếp của HD DVD, định dạng mà Microsoft và Toshiba phát triển.

Do vướng phải một số vấn đề về sản xuất đầu đọc laser của Blu-ray, nên đến tháng 11 năm 2006 PS3 mới chính thức xuất hiện tại hai thị trường lớn là Nhật Bản và Bắc Mỹ. Tuy nhiên, một trong những khuyết điểm của hệ máy này là xuất hiện quá trễ so với Xbox 360, "đứa con cưng" của Microsoft vốn đã xuất hiện trên thị trường một năm trước. Đó là chưa kể cùng thời điểm phát hành, PS3 còn đối mặt với Wii, hệ máy của Nintendo với cách chơi điều khiển cảm ứng độc đáo. Đến tháng 3 năm 2007, PS3 tấn công thị trường châu Âu nhưng tại lục địa già, hệ máy của Sony lại gặp phải làn sóng phản đối vì giá máy có phần cao hơn so với những khu vực khác, đó là chưa kể việc bỏ đi tính năng tương thích ngược như phiên bản của Nhật và Bắc Mỹ.

Đến giữa năm 2007, hai phiên bản PS3 20GB và 60GB chính thức đình chỉ sản xuất và thay bằng bản 40GB và 80GB với giá lần lượt là 399USD và 499USD. Dù nhiều lần giảm giá, doanh số của PS3 vẫn đứng sau hai kình địch Wii và Xbox 360. Tuy nhiên, biểu đồ doanh số của hệ máy này hứa hẹn sẽ có những chuyển biến tích cực khi Sony liên tục tung ra những tựa game đỉnh cao cùng những dịch vụ tích hợp như PlayStation Home, cộng đồng ảo cho người dùng PS3.

Dù có nhiều thời điểm thăng trầm, thương hiệu PlayStation của Sony vẫn tạo được dấu ấn khó quên trong lòng những game thủ console cũng như lịch sử ngành công nghiệp game nói chung. Ngoài yếu tố công nghệ, những thế hệ PlayStation gắn liền với những tựa game đỉnh cao trong từng thời kì cũng như những kỷ lục doanh số ngất ngưởng như PS1 và PS2. Sony đã ấn định vòng đời sản phẩm của PS3 là 10 năm và với hơn 16 triệu bản đã bán ra hiện nay, thời điểm để hệ máy này thực sự thăng hoa vẫn còn đang ở phía trước.

CẨM TÚ

THÀNH TÍCH "QUÁI" NHẤT TRÊN XBOX 360 (PHẦN 1)

XUÂN YẾN (TỔNG HỢP)

Điểm thành tựu "Achivement" là một trong những ý tưởng độc đáo nhất của Microsoft đối với các tựa game của Xbox 360. Sự ra đời của nó đã kích thích game thủ chơi đi chơi lại một game nhiều lần để vượt qua những thách thức mà nhà sản xuất đặt ra. Điều này khiến đối thủ của hãng là Sony cũng ra mắt hệ thống tương tự có tên gọi "Trophy" dành cho các game trên PlayStation 3. Ngoài ra, một số nhà sản xuất trên PC cũng bắt đầu áp dụng hệ thống điểm thưởng này trong các sản phẩm của mình như Fallout 3, Defense Gird: The Awakening, Quantum of Solace...

Tuy nhiên không biết do vô tình hay cố ý, bên cạnh việc đòi hỏi game thủ phải nỗ lực hết mình, "trầy da tróc vảy" để có được; một số "Achivement" được đặt ra "khó" đến mức "không tưởng" hoặc buộc bạn phải làm những chuyện khá "chuối" mà nghe qua không khỏi phì cười. Mời bạn cùng Thế Giới Game điểm qua những "Achivement" này để cùng xem và suy ngẫm.

Tên Achivement: **The Hunter**
Trong game: Fable 2
Điểm thưởng: 5
Yêu cầu: săn một con thỏ
Bình luận: có lẽ có thành viên của tổ chức bảo vệ động vật ở Mĩ - PETA (People for the Ethical Treatment of Animals) chưa có thời gian để đọc qua "Achivement" này trong Fable II nên đã vội trao giải "Game thân thiện với động vật nhất" trong hệ thống giải thưởng thường niên Proggy trong năm qua .

Tên Achivement: **Escaped more than 50 times**
Trong game: Blue Dragon
Điểm thưởng: 0
Yêu cầu: thoát khỏi trận đánh 50 lần.
Bình luận: nếu như "Defeat King Poo" (cũng trong game Blue Dragon) là Achivement khó nhằn buộc người chơi phải hạ gục quái vật King Poo vốn rất khó chịu và xuất hiện rất hiếm trong game thì ngược lại "Escaped more than 50 times" lại quá dễ vì chỉ đòi hỏi bạn chút kiên nhẫn để đạt được. Nhưng vấn đề đặt ra là liệu bạn có chịu lãng phí thời gian chỉ để được danh hiệu "vô giá trị" trên?

Tên Achivement: **Manic Lumberjack**
Trong game: Battlefield: Bad Company
Điểm thưởng: 15
Yêu cầu: phá hủy một cánh rừng nhỏ trong game
Bình luận: để khoe cơ chế vật lý tuyệt vời từ bộ engine "cây nhà lá vườn"do mình đặc chế, EA Digital Illusions CE - nhà phát triển trò chơi này đã nghĩ ra chiêu này để tự lăng xê mình. Có lẽ do chỉ mới xuất hiện ở thế giới ảo và mức độ tác động còn hạn chế nên chưa bị các cơ quan, tổ chức hoạt động môi trường "để mắt" đến.

Tên Achivement: **Free the pigeons**
Trong game: Asterix the Olympic Games
Điểm thưởng: 30
Yêu cầu: mở hết tất cả các chuồng chim bồ câu ở trong game.
Bình luận: Vì chim bồ câu được lấy làm biểu tượng của hòa bình và hạnh phúc nên nhà phát triển trò chơi muốn nhắn nhủ chúng ta nên tôn trọng quyền tự do của chúng?

Tên Achivement: **Suicide King**
Trong game: F.E.A.R
Điểm thưởng: 0
Yêu cầu: tự tử 5 lần
Bình luận: tính hậu đậu của bạn sẽ được máy ghi nhận qua "Achivement" mày. Tuy nhiên phần thưởng cho "Achivement" này là số không tròn trĩnh.

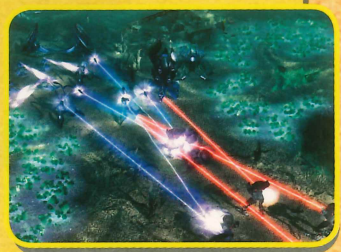
Tên Achivement: **Star of a New Era**
Trong game: Soul Calibur IV
Điểm thưởng: 5
Yêu cầu: xem hết toàn bộ đoạn phim ở đầu game và nhấn phím star khi game yêu cầu
Bình luận: có lẽ nhà sản xuất không muốn bạn vội vã vào game ngay mà dành chút thời gian để thưởng thức đoạn phim mà họ đã tốn công thiết kế, dàn dựng!

Tên Achivement: **HELL Difficulty Mode Cleared**
Trong game: Bullet Witch
Điểm thưởng: 1
Yêu cầu: hoàn thành game ở cấp độ khó nhất.
Bình luận: phần thưởng mà bạn nhận được quá "bèo" so với những gì mà mình bỏ ra. Đó là điều phi lý nhất của Achivement này.

Tên Achivement: **The One Free Bullet**
Trong game: Half Life 2: The Orange Box
Điểm thưởng: 40
Yêu cầu: hoàn thành trò chơi và chỉ được dùng duy nhất một viên đạn.
Bình luận: để đạt được Achivement này bạn nên tập trung xài lựu đạn, súng trọng lực, súng phóng lựu và vũ khí thô sơ xà beng thật thành thục.

Tên Achivement: **The Chicken Kicker**
Trong game: Fable 2
Điểm thưởng: 5
Yêu cầu: đá một con gà
Bình luận: sau săn thỏ, giờ các sản xuất của Lionhead còn buộc phải đá những chú gà vô tội trong game! Dẫn chứng này cho thấy ban giám khảo chấm giải của tổ chức bảo vệ động vật PETA chưa chơi game kĩ trước khi trao giải.

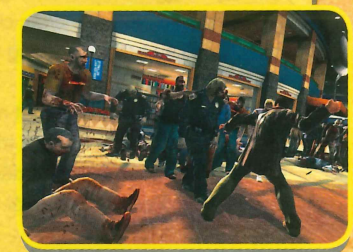
Tên Achivement: **Welcome to 2047**
Trong game: Command and Conquer 3
Điểm thưởng: 20
Yêu cầu: nhấn phím A 2047 lần (số năm mà trò chơi lấy bối cảnh)
Bình luận: bạn sẽ tốn khoảng 5 đến 10 phút để đạt được "Achivement" này. Tuy nhiên đừng nhấn quá mạnh, kẻo "liệt" mất phím nhé!



Tên Achivement: **Costume Party**
Trong game: Dead Rising
Điểm thưởng: 20
Yêu cầu: đeo mặt nạ tối thiểu cho 10 con zombies.
Bình luận: đống mặt nạ này bạn có thể tìm được ở Child's Play trong khu vực Paradise Plaza. Tuy nhiên để an toàn và tiết kiệm thời gian bạn nên hạ gục zombie trước, đeo mặt nạ cho nó, sau đó tháo mặt nạ này ra (thay vì phải quay về Child's Play tìm cái thứ hai), rửa sạch nó và tiếp tục công việc!

Tên Achivement: **Flushed**
Trong game: Half Life 2: The Orange Box
Điểm thưởng: 5
Yêu cầu: dùng bồn cầu để hạ gục đối phương.
Bình luận: khẩu súng trọng lực của Gordon ngoài tác dụng để giải các câu đố trong game còn là vũ khí rất đắc lực và trường hợp này là một ví dụ!

Tên Achivement: **Freefall**
Trong game: Dead Rising
Điểm thưởng: 20
Yêu cầu: nhảy từ độ cao tối thiểu 16 feet (khoảng 4,8m) trở lên.
Bình luận: yên tâm! Độ cao này sẽ không làm bạn mạo hiểm tính mạng của Frank West (nhân vật chính của trò chơi). Lựa chọn thích hợp nhất để thực hiện cú nhảy này là khoảng cách giữa các tầng liền kề nhau ở siêu thị mà game lấy bối cảnh (ví dụ tầng 1 và 2).



Tên Achivement: **Press STAR to play**
Trong game: The SImpson Game
Điểm thưởng: nhấn phím Star để chơi game
Yêu cầu: 5
Bình luận: Nếu lập một cuộc bình chọn, chắc chắn đây là "Achivement" dễ nhất trong tất cả các trò chơi. Bởi trước khi thưởng thức bất kỳ tựa game nào bạn cũng phải thao tác qua phím quan trọng này!

Tên Achivement: **Mister NO it all**
Trong game: Command and Conquer 3
Điểm thưởng: 0
Yêu cầu: lược qua những yêu cầu trong phần hướng dẫn cơ bản (Tutorial) ở phần chơi đơn.
Bình luận: điều khiển trên console hơi phức tạp hơn so với bản PC. Vì vậy sau khi mở khóa xong "Achivement" vô giá trị này có lẽ bạn nên quay trở lại hoàn tất cho xong phần hướng dẫn cơ bản để nắm bắt cách điều khiển trò chơi được tốt hơn.

Có nhiều người khuyên bạn ăn chè đậu đỏ, chớ ăn chuối trước khi vào phòng thi; nhiều game thủ khi thi đấu thường đeo một thứ gì đó ở cổ, ở cổ tay... mà họ cho đó là bùa may mắn; ngay cả cầu thủ chuyên nghiệp cũng làm dấu thánh trước khi vào sân... Có vô số những chuyện như vậy. Liệu bạn có tin không? Tin hay không tin cũng chẳng sao nhưng có một điều chắc chắn: những hành động đó mang đến cho họ sự tự tin và đương nhiên góp phần mang lại chiến thắng, thành công.

Cái sự ở đời có nhiều bất ngờ vì thế nhiều chuyện bạn nghĩ chắc "trời cho"? Nhà tôi có 2 máy tính hệt nhau nhưng chơi DotA trên máy này toàn bị... gác kiếm, chơi trên máy kia thì cứ khúc khải hoàn mà ca. Ấy thế là tôi "quy nạp": tôi có duyên với chiếc máy kia.

Năm Kỷ Sửu tới rồi, nhiều người Việt ta có thói quen đi lễ chùa đầu năm để cầu cho một năm mới an bình, đương nhiên cũng có niềm tin mang chút lộc ở mấy cành cây trong chùa về nhà. Và cứ sau một mùa xuân, nhà chùa lại phải "trồng cây gây rừng" để có "lộc" cho năm sau. Chữ "lộc" đi đôi với chữ "phúc", chữ "tài" mà: phát phúc phát lộc, phát lộc phát tài. Nhiều người muốn "chắc ăn" hơn còn phải xin xăm, coi tử vị... để mong Tết Nguyên Đán cũng mang lại nhiều điều toại ý hơn.

Vậy nhân những ngày chờ đón nàng Xuân, chúng ta thử giải trí với vài quẻ, hy vọng sẽ mang lại cho bạn những niềm vui nho nhỏ và tự tin vào tương lai.

GIƠ TAY RA NÀO!

Năm nay là năm Kỷ Sửu, năm của con trâu, còn là linh vật của Việt Nam (cụ thể là loài trâu nước). Con trâu còn là biểu tượng cho nền văn hóa nông nghiệp, văn hóa làng xã Việt Nam thời xưa. Con trâu gắn liền với lũy tre làng, của đồng lúa, của giếng làng, bến nước, con đò... Con trâu gắn liền với đời sống người Việt ta nhiều hơn 11 con vật còn lại thuộc 12 cung hoàng đạo. Nhưng đến nay, đáng buồn là tôi chưa thấy có game online nào đưa con trâu vào để cưỡi, mà chỉ toàn là ngựa, lừa, bò, gấu, hổ... chắc tại vì trâu chậm quá, đuổi địch không kịp! Hy vọng con trâu sẽ mang đến nhiều "điềm lành" cho người Việt ta.

Sửu đứng hàng thứ 2 trong cung hoàng đạo, sau Tý, do vậy Sửu cũng mang ý nghĩa một khởi đầu mới, một năm với nhiều kế hoạch mới. Nhưng khác với loài chuột chạy lung tung, đặc tính của Sửu là chậm mà chắc. Do vậy, bạn đừng hấp tấp trong mọi "ván đấu" game nhé: chậm, chắc ắt thành công. Và những gì bạn theo đuổi bấy lâu nay sẽ cho kết quả tốt đẹp.

Cũng như năm trước, năm nay thuộc hành Thổ nhưng âm nhiều hơn dương, do vậy mọi thứ êm ả, nhẹ nhàng hơn. Kết quả thu được sẽ tốt hơn nếu bạn "hành tẩu giang hồ" bằng cách xuôi theo dòng chảy, đừng vẽ ra quá nhiều thứ. Nhưng chú ý là Thổ khắc với Thủy của cung Sửu. Thực tế, đây là lần thứ tư trong sự vận hành sáu năm các hành khắc nhau bị chi phối. Do vậy mà trong ngành công nghiệp game sẽ gặp những thời khắc "lên voi xuống chó". Bạn cũng đừng quá bất ngờ khi đột nhiên một ngày nào đó trong năm, tài khoản game online của bạn bị nhà phát hành game "cấm cửa" mà không có đền bù thỏa đáng nào.

Dù gì đi nữa, bạn cũng đừng quá bi quan khi năm nay là năm kết hợp giữa hành Thổ và cung Sửu. Đặc tính nổi bật của nó là tính bền bỉ. Bạn hãy quyết đoán, thận trọng, tránh mạo hiểm. Câu châm ngôn "bỏ con tép, bắt con tôm" rất phù hợp cho năm nay.

Do nay là năm hành Thổ, ai sinh năm hành Kim nhìn chung, sẽ được "ưu ái" hơn những người cùng cung mệnh khác. Còn ai sinh năm hành khắc là Thủy sẽ gặp nhiều trở ngại hơn những người thuộc hành Thổ, Hỏa và Mộc.

BẠN TUỔI CON GÌ?

TÍ

Theo đà năm cũ, nếu đang chơi game online hay offline nào đang "ngon trớn", bạn hãy tự tin nâng tiếp level nhưng đừng quên đề ra mục tiêu học tập, làm việc trong những tháng sắp đến nhé. Ba thứ bạn cần phải có nếu chưa đạt được là: đưa ra nguyên tắc cho riêng mình, cẩn thận và cố gắng trong mọi việc. Bạn ắt sẽ xứng đáng được hưởng những gì bạn bỏ ra.

NGỌ

Chà, một năm trầy trật của bạn đây, đừng nản lòng trong những cuộc chiến mà phía màn hình của bạn hiện lên "You're defeated" nhé! Hãy kiên nhẫn thì mới có được kết quả mong đợi, hãy vui vẻ, cởi mở để có thêm nhiều đồng minh mới và hãy lắng nghe những lời khuyên từ họ.

SỬU

Chữ "cày" mượn của con trâu, nên bạn chơi loại game nào tuy chậm mà chắc, sẽ lên level đều đều thôi. Chậm cũng có cái hay, là bạn sẽ được trải nghiệm nhiều điều thú vị trong game. Hè năm nay bạn sẽ quen biết được nhiều bằng hữu mới nếu chơi game online.

MÙI

Một năm giăng buồm ra khơi và rồi... gặp sóng to gió lớn nhưng đừng buông xuôi bạn nhé! Tuổi Mùi thường thích chơi những nhân vật đánh từ xa, hỗ trợ... nên bạn rất cần những đồng đội để cùng mình tiến lên phía trước. Bạn sẽ thấy mình dai sức và nhanh nhẹn hơn là bạn nghĩ đấy!

DẦN

Đầu năm nay hãy luôn tỉnh táo bạn nhé, vì bạn sẽ gặp nhiều thử thách đấy! Bạn tuổi Dần, không hợp mấy với Sửu nên bạn dễ mất đi sự ổn định của một tay game thủ. Tuy vậy, không vì điều này mà thành công không đến với bạn. Năm nay bạn sẽ gặp nhiều phong ba bão táp nhưng là bàn đạp vững vàng hơn cho năm tới.

THÂN

Một tương lai xán lạn phía trước, đừng chần chờ nữa bạn, mau xỏ giày vào mà tiến lên. Bạn khá hào phóng trên thị trường buôn bán hàng hóa ảo, do vậy được nhiều đồng đạo ngưỡng mộ. Nhưng hãy đề ra một mục tiêu cụ thể và hướng tới cái đích đó.

MÃO

Năm nay là năm an nhàn của bạn, một năm thuận buồm xuôi gió (nhưng không phải đánh đâu thắng đó đâu nhé!). Nếu bạn quyết đoán và mạnh mẽ hơn một chút nữa sẽ có được nhiều trận thắng ngoài mong đợi.

DẬU

Một năm đầy hoa thơm trái ngọt với người tuổi Dậu. Những kế hoạch dài hạn của bạn sẽ "hạ cánh" trong năm nay. Tình bằng hữu trong game sẽ tăng tiến theo điểm level bạn có được. Sao không hẹn offline một dịp nào đó trong năm đi bạn?

THÌN

Trâu với rồng không phải là bạn, cũng chẳng là thù, chỉ là... người dưng với nhau thôi. Có thể năm nay bạn sẽ bị nhiều thứ chi phối nên hãy giữ tính độc lập vốn có của mình. Năm nay bạn sẽ có 3 tháng để "xưng oai" với bạn bè. Nếu bạn còn lẻ bóng thì sẽ kiếm được thêm 1 cái bóng nữa... dưới ngọn đèn đường (chứ không phải trong game đâu!).

TUẤT

Kiên nhẫn, kiên nhẫn, kiên nhẫn! Có thua thì đừng nóng vội, "quân tử phục thù 10 năm chưa muộn". Có thể bạn sẽ không nổi bật trong làng game nhưng bạn sẽ có vài cơ hội ra trò đấy!

TỴ

Rắn có nhiều kẻ thù, nhưng có một người bạn thân, đó là trâu. Đây là năm cực kỳ thuận lợi của bạn. Khả năng cày cuốc, tấn công, phòng thủ vật lý, phòng thủ phép... của "những đệ tử" của bạn sẽ giúp bạn tiến xa trong con đường chinh phục nhiều loại game. Và rồi, biết đâu bạn sẽ có được hạnh phúc từ game.

HỢI

Là vì sao phải biết toả sáng, hãy tỏa sáng đi bạn. Cách điều binh khiển tướng của bạn khiến đối thủ phải nể phục đấy. Bạn sẽ có nhiều đồng đội hơn kẻ thù trong những trận chiến online. Nhưng đừng chơi game nhiều quá nhé, hãy cân đối thời gian để chăm sóc cho bản thân mình.

ĐỒNG ANH

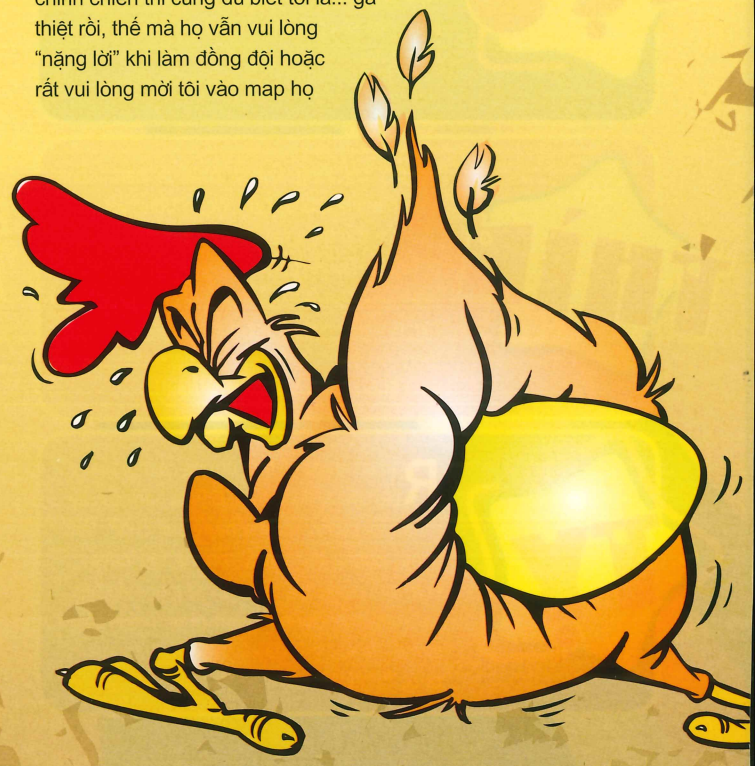
GÀ RỒI CŨNG GÁY VANG

Tuy không phải là xạ thủ online nhưng tôi cũng có chút kỹ năng chơi game bắn súng, không thuộc đẳng cấp "tướng" nhưng ngẫm lại cũng thuộc hàng... "tá", chứ chẳng phải tay mơ. Hồi tưởng thuở ban đầu, môn bắn súng đầu tiên mà tôi chơi là trò... bắn vịt bay trên trời bằng khẩu súng nhựa trên nền máy NES, rồi sau này mới dụng tới những FPS trên PC, mà quen thuộc nhất vẫn là những cái tên Counter Strike, Call of Duty vừa "nhẹ máy", vừa "máu lửa", vừa vui vẻ, lâu lâu lại thắng được... vài ly cà phê của bạn bè. Thằng bị chết tên "con nhà nghèo" mà lũ bạn gọi tôi thì không thể với tới những tựa game "cao sang" gần đây như Crysis, Far Cry, Unreal Tournament vì chúng đòi cấu hình PC nhìn thấy "khiếp"! Vậy đó, nên tôi cũng tự phong cho mình là một tay súng hạng trung.

Thế rồi năm vừa qua, vài tựa game bắn súng online xuất hiện tại Việt Nam (Đột Kích, Biệt Đội Thần Tốc...) khiến lòng tôi bồi hồi khó tả, vì đây là dịp kiểm chứng thực lực của mình nơi chiến địa trong nước. Nhưng rồi vì phải lo chuyện thi cử, tôi đành gác giấc mơ trở thành một trong những xạ thủ đầu tiên đăng ký tài khoản và đợi chờ để... mơ tiếp khi tôi chắc là mình không bị thi lại môn học nào.

Thế là giấc mơ ngày nào nay thành hiện thực. Xong kỳ thi học kỳ đầy sóng gió, giờ đây biển lặng gió êm, tôi liền nhảy ngay vào máy tính, đăng ký một tài khoản Đột Kích. Dẫu biết là đăng ký muộn nên có nhiều game thủ đạt được cấp độ cao hơn tôi rồi - game online nào "tu" càng lâu, càng thành "quỷ sứ" hoặc "thiên thần". Những kẻ mới chơi chỉ thuộc hạng "ruồi" vo ve, gãi ngứa nếu chơi PvP (đấu tay đôi) với những tay súng già đời. Với tư tưởng đó, tôi nhẫn nhục lúc đầu để tu luyện xong sẽ "xuống núi hành tẩu giang hồ".

Mới chỉ khoảng 1 giờ đầu tập chơi, tôi phải chịu đựng một tấn bi kịch mà chắc hẳn kẻ tập tễnh nào cũng "được hưởng", đó là bị đồng đội phong cho danh hiệu: gà. Chẳng biết con gà có tội tình gì mà với giới game thủ, chữ "gà" gắn liền với kẻ tay mơ, mới tập chơi và đương nhiên danh xưng này chẳng ai thích. Đối thủ thì thích đè "gà" mà bắn, rình "gà" mà bẫy, còn đồng đội thì ghét chơi với "gà". Cũng đúng thôi, bởi có những phen "ngon ăn" mà bỏ lỡ, hoặc tử trận... lãng xẹt. Đương nhiên ai nhìn vào biểu tượng (avatar) do hệ thống cấp cho tôi dựa trên kinh nghiệm chinh chiến thì cũng đủ biết tôi là... gà thiệt rồi, thế mà họ vẫn vui lòng "nặng lời" khi làm đồng đội hoặc rất vui lòng mời tôi vào map họ



tạo làm đối phương để dễ kiếm điểm. Ừ, thì biết phận mình chỉ là hạng "lót đường" thời gian đầu, tôi thầm nghĩ sẽ cố gắng gượng dậy để... kiếm chút kinh nghiệm đàn áp lại kẻ mới hơn. Nhưng vừa nghĩ đến đó, tôi liền đọc được câu đồng đội mình chat với đối phương: "Không chơi nữa vì bồ tui gà quá, làm ván khác đi, kick (bỏ) nó ra!"

Biết là phải có một thời gian nào đó trui rèn, quen được đường đi nước bước trong từng map, quen với "độ nhạy" của chuột, bàn phím, quen với không gian game... thì mới chơi "nhuyễn" được, nhưng tôi vẫn cứ ước phải chi rủ đối phương mình chơi được những game "thuộc lòng" như Call of Duty hay Counter Strike để xem "mèo nào cắn mỉu nào".

Cắn răng, tôi lại đăng nhập game với một cái tên khác kèm thêm chữ "gà" phía sau, cốt để mọi người biết tôi là kẻ "chân ướt chân ráo" để bớt bị... la oan. Chắc hơn, tôi liền nói ngay với đồng đội rằng mình mới vừa chơi Sudden Attack được... 1 giờ. Hắn bảo không hề gì, cứ đi theo sau hắn. Mừng ghê, ít ra cũng có người ra tay đỡ đầu, hắn còn chỉ cho tôi phải trang bị súng gì để chơi map nào và nâng cấp ra sao. Quả là gặp quý nhơn!

Một tháng sau...

Tôi tự hào là mình có thể chơi được bất kỳ map nào trong game, mời bất kỳ ai mà không còn bị bẽ mặt nữa. Cuối cùng thì phần thưởng cho "khổ nhục kế" của tôi cũng được đền đáp. Lúc này, tôi "phất phơ trước gió" mà không sợ bị ngã nữa, đương nhiên có lúc thắng, lúc thua nhưng không còn mang danh hiệu "gà". Nhưng ngặt một nỗi: tôi lỡ đặt tài khoản có chữ "gà" rồi, làm sao bỏ đây!

Vài game online có "Quest" dành cho game thủ level cao làm người hướng dẫn (mentor), giúp người mới tập chơi không nản, thật là đúng ý của những... chú gà con.

Đông Anh

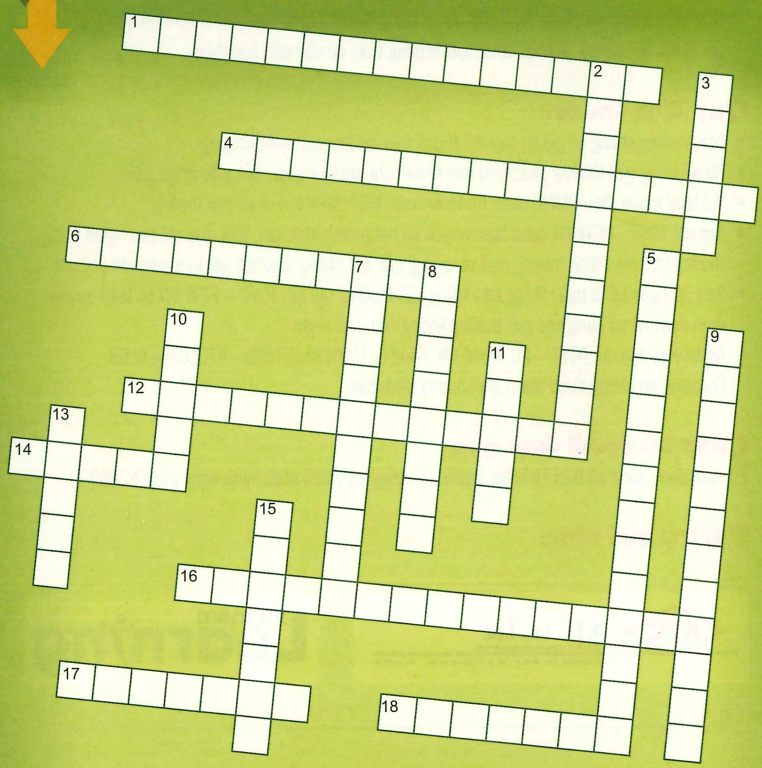
Giải ô chữ Nhận quà Tết

Ngang

1 *Bậc thầy thiết kế game đến từ Nhật.*
4 *Giải thi đấu game lớn trên thế giới.*
6 *Nhân vật chính trong game Ninja Gaiden.*
12 *Bộ môn mà đội 1st.VN luôn chiếm ưu thế tại các giải đấu trong nước.*
14 *Nhân vật chính trong loạt game Devil May Cry.*
16 *Game online hiện có hơn 11 triệu game thủ tham gia trên toàn cầu.*
17 *Một trong những thiết bị điều khiển của máy Nintendo Wii.*
18 *Game mô phỏng cuộc sống con người do Will Wright thiết kế.*

Dọc

2 *Tạp chí bạn đang cầm trên tay có tên?*
3 *Công ty chuyên sản xuất thiết bị ngoại vi cho game thủ.*
5 *Một trong những nhà phát hành game lớn trên thế giới.*
7 *Phiên bản mới nhất của game Tomb Raider.*
8 *Game nhảy được nhiều bạn gái tại Việt Nam yêu thích.*
9 *Dòng game nhập vai rất nổi tiếng của Square Enix.*
10 *Tên game được lên trang bìa TGG tháng 10/2008.*
11 *Một thể thức đua xe phổ biến trong Need for Speed.*
13 *Anh chàng thợ ống nước trứ danh của Nintendo có tên?*
15 *Game đua xe nổi tiếng do Criterion phát triển.*



THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Thông tin cá nhân:

Họ và tên:

Số CMND/thẻ HS-SV:

Cấp ngày:

Số điện thoại:

Email:

Địa chỉ:

*** Ngoài bì thư ghi rõ:**
"Tham gia GIẢI Ô CHỮ, NHẬN QUÀ TẾT"

Giải thưởng:

01 GIẢI NHẤT: 01 Phiếu tặng học trực tuyến tại VietnamLearning.vn trị giá 2.500.000 VNĐ + 02 thanh ram Corsair CM2X 2GB bus 800 trị giá 1.172.000 VNĐ.

01 GIẢI NHÌ: 01 Phiếu tặng học trực tuyến tại VietnamLearning.vn trị giá 2.000.000 VNĐ + 01 thanh ram Corsair CM2X 2GB bus 800 trị giá 586.000 VNĐ.

01 GIẢI BA: 01 Phiếu tặng học trực tuyến tại VietnamLearning.vn trị giá 1.500.000 VNĐ + 01 thanh ram Corsair CM2X 1GB bus 800 trị giá 315.000 VNĐ.

07 GIẢI KHUYẾN KHÍCH: Mỗi giải 01 Phiếu tặng học trực tuyến tại VietnamLearning.vn trị giá 500.000 VNĐ + 01 Phiếu tặng 06 kỳ Thế Giới Game trị giá 84.000 VNĐ.

Thể lệ tham dự:

- Trả lời đầy đủ các câu hỏi của phần ô chữ.
- Điền đầy đủ thông tin cá nhân.
- Cắt phiếu tham gia từ tạp chí (không chấp nhận phiếu photo) gửi về địa chỉ: Tạp chí Thế Giới Vi Tính, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Q3, TPHCM.
- Thời gian gửi phiếu tham gia: từ 16/01/2009 đến 31/01/2009 (căn cứ vào dấu bưu điện).
- Những bạn đọc gửi phiếu tham gia trả lời đúng tất cả đáp án và sớm nhất (dựa trên thời gian gửi phiếu tham gia) sẽ nhận được giải thưởng (căn cứ vào dấu bưu điện).

Quy định chung:

- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN được toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.
- Nhân viên tạp chí TGVT – PC World VN, Công ty TNHH Khải Thiên - KTC, Công ty GK Corporation không được tham gia chương trình này.

Công bố người đoạt giải:

Kết quả được công bố trên Thế Giới Game số tháng 03/2009 phát hành ngày 25/02/2009.

Tài trợ quà tặng:

KTC Co., Ltd.
CÔNG TY TRÁCH NHIỆM HỮU HẠN KHẢI THIÊN
384 Nguyễn Thị Minh Khai - Q.3 - TP.HCM ☎: 38 341 323 - 38 341 324 Fax 38 322 037

Vietnam Learning

Liên hệ ngay với chúng tôi để trở thành nhà tài trợ của chương trình này trong những kỳ tạp chí sau:
Ms. Nguyễn Hường (Ext: 166) – Email: ***huongnt@pcworld.com.vn***

Đố trâu

Năm Tí sắp đi, năm Sửu sắp tới, Chín Online đố Tám Offline:

- Đố Tám biết, ở Việt Nam, game nào dùng trâu làm thú cưỡi?
- Trời ơi, đố gì mà khó vậy! Mình chạy bộ với khinh công không hà!
- "Gà" thế, chơi Xứ Sở Thần Tiên và Con Đường Tơ Lụa đi sẽ thấy 2 con thú cưỡi là trâu liền à.
- Vậy chứ Tám đố Chín biết những game nào có con trâu là trùm cuối (boss)?
- Hmm, khó thiệt à nha, mình chủ yếu nạp thẻ mua thú cưỡi không hà.
- Thiết Ngưu Tướng Quân trong Võ Lâm Truyền Kỳ và Minh Phủ Ngưu Đầu trong Thế Giới Hoàn Mỹ đó. Đúng là "noob", không biết raid boss là gì!
- Giỏi cho tên Tám Offline, vậy đố "du" biết trong Fifa Online 2 có "trâu" hông?
- Tám bó tay (nghĩ hoài hông ra).
- Có trường phái "trâu húc" đó. Có mấy đứa chơi game mua cầu thủ "trâu rừng" như Drogba (đội Chelsea) rồi càn từ giữa sân vào khung thành luôn. Không gọi là trâu thì gọi là gì?!?!

Ai bảo chăn trâu là khổ...

Sao huynh hay quá vậy?

Ma Men (đệ tử Thần Long) nói với Tám Túi (đệ tử Cái Bang):

- Bang của đệ có nuôi nhiều chú sói dễ thương lắm phải không?
- Phải phải, huynh nghe đồn nhiều lắm phải không (hí hửng)?
- Đó là loại sói lông xù có 2 màu trắng và xám đúng chưa.
- Chà sao huynh hay quá vậy!
- Thì nhìn bộ phục trang cái bang của chú mày lông sói dính đầy thế kia là biết chứ gì

(Sưu tầm trong forum của Thiên Long Bát Bộ)

Địa ngục

Một đệ tử Minh Giáo sau khi từ trần xuống địa ngục gặp Mạnh Bà. Bà đưa anh ta vào 1 phòng luyện công với đầy đủ binh khí và 1 kệ các bí kiếp.

- Tuyệt vời, không ngờ địa ngục có chỗ luyện công tốt thế này. Hãy đưa tôi 2 cuốn bí kíp 35 và 65 của môn phái Minh Giáo để luyện công nào.
- Rất tiếc ở đây chỉ có bí kíp các môn phái khác mà không có 1 cuốn nào của Minh Giáo cả - Mạnh bà cười - Vậy mới là địa ngục chứ.

(Sưu tầm trong forum của Thiên Long Bát Bộ)

Gọi cho nó dễ

Khi 3 server PK của game Granado Espada hợp nhất thành một server, các cao thủ Việt Nam từng chơi trên các server khác nhau hội tụ về cùng 1 server mới, gặp nhau tại thành phố Auch và màn chào hỏi bắt đầu.

- Hmm, một anh chàng hắng giọng, đố các bạn biết mình từ server nào đến mà "nghe là muốn té"?
- Chắc Gò Vấp quá. Xí mà quên, có cái server nào ở Singapore tên là Gò Vấp đâu nhỉ?
- Hehe đó là "Xẹc-văng-tẹc". Chẳng là server của bọn mình mang tên nhà văn Cervantes mà.
- Trời, tưởng gì, tên server của bên mình còn độc hơn nữa - không bao giờ sợ té mà còn sống ung dung tự tại nữa!
- Trời, nghe ngạc nhiên quá, tên gì vậy?
- Khè khè "Vi vu đi". Chẳng là server đặt theo tên của nhà soạn nhạc Vivaldi đấy mà.
- Ôi, thế mà cũng nói. Server của bọn tớ mới độc đáo nè - mang đậm chất Việt Nam, toàn các món ăn truyền thống.

(Cả đám há hốc mồm, chảy nước miếng!)

- Cá Rán Và Giò. Tên nọ khoanh tay ra vẻ "chảnh"- đặt tên theo họa sĩ Caravaggio mà.
- Vậy tui đố các cậu gọi ra được tên "tiếng Việt" của server mới nhất nè: Giovanni?

(Cả đám vò đầu, bứt tóc)

- Giò-vá-ni! Mà tui hiểu từ đó tiếng Việt là gì tui chết liền.
- Tên kia nói xong, dông mất dạng.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG

Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao

hoặc điện thoại đến số
04 35121819 (ext 1) Miền Bắc
08 39304324 (ext 1) Miền Nam

Cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà giá trị
(xem chi tiết tại website www.pcworld.com.vn)

Hotline: Miền Bắc - 04 3512 3011
Miền Nam - 08 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

Việt hóa Maple Story

Một nhân viên VinaGame cho biết trong quá trình đặt tên cho Maple Story, có đề xuất là "Câu chuyện làng phong". Vì "maple" là chiếc lá phong, biểu tượng nổi tiếng của đất nước Canada. Còn "story" là câu chuyện". Thiệt đúng là "No star where - không sao đâu?", kiểu dịch "word for word" cho kết quả nghe giống "phong... cùi" quá! Cuối cùng, Maple Story đã được Việt hóa với cái tên nghe khá mỹ miều: "Nấm lùn phiêu lưu ký".

Tật xấu nơi quán Net

Hai áo dài cúp cua đi chơi game nhảy múa trực tuyến. Được một lúc, Áo Dài 1 buông 1 câu ... chửi thề: "*+~`! nó, lại thua nữa rồi!"

Một mày râu trong phòng mượn cớ chọc 2 cô bé, đập bàn cái rầm rồi gằn giọng: "M~!`@*, sao 2 con nhỏ nào không lo học hành mà lại dám cúp học lên đây chơi game nhỉ!"

Áo Dài 2: "!~@*` nó, mày thấy chưa, đã bảo là không vào phòng hút thuốc chơi game rồi mà không chịu nghe tao!"

Không ai giống game thủ Việt Nam

Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch HĐQT VinaGame cho biết các đối tác phát triển game đã rất ngạc nhiên khi được yêu cầu xử lý lỗi "chặn map" trong Chinh Đồ và Võ Lâm Truyền Kỳ. Chẳng là, người chơi Việt Nam lợi dụng bản đồ game chia thành ô hữu hạn đã tạo ra các nhân vật trắng (không thể giết được) và đặt vào các ô gần cửa bản đồ để chặn cửa. "Chỉ có game thủ Việt Nam mới nghĩ ra mấy trò như vậy", ông Minh nói. Cuối cùng VinaGame và các đối tác đã giải quyết bằng cách mở tính năng đi xuyên người.

GAME SI

Bạn đọc có truyện cười muốn đóng góp cho TGVT-Thế Giới Game vui lòng gửi về game@pcworld.com.vn, tiêu đề "Truyen cuoi game".

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 76, 77
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 84, 85
FPT ..... Bìa 2, 73
GAMES CENTER 31
HALO 13
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 51
INTEL 105
MIMI 21
VDC- NET2E 53
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME 1
WDK ..... Bìa 3
XGAME – Cửa hàng Xgame 54

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

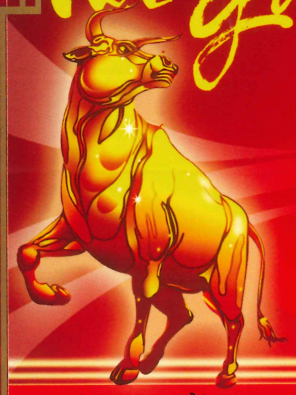
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

www.pcworld.com.vn Cổng vào thế giới thông tin www.pcworld.com.vn Cổng vào thế giới thông tin

Phiên bản
Tiên Lữ Kỳ Duyên
Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
Đã chính thức ra mắt
26/12/2008
FPT ONLINE
搜狐 sohu.com
Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU. Phát hành độc quyền bởi FPT ONLINE

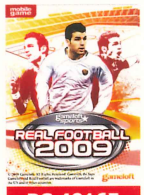
Vui Game Đón Xuân gameloft



Soạn tin:
PC Mã số gửi 8777
Ví dụ:
PC 40165 gửi 8777

Top Thể Thao

Sân Cỏ Tranh Hùng

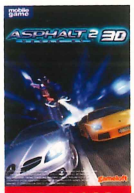


PC 40165

Đường Đua Chuyên Nghiệp

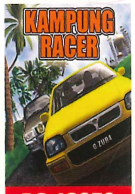
PC 40040

Tốc Độ Thử Thách



PC 40023

Đường Đua Định Mệnh



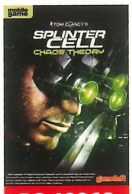
PC 48059

Top Hành Động

Đột Kích Las Vegas

PC 40060

Đột Nhập Căn Cứ Mật

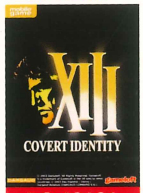


PC 40068

Chuyên Án Miami

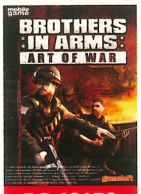
PC 40093

Điệp Viên Vô Danh



PC 40101

Trung Đội Anh Hùng

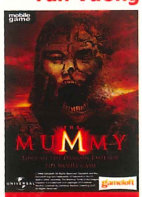


PC 40150

Đường Đua Tử Thần

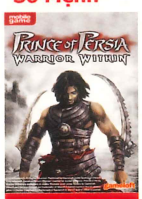
PC 40164

Lăng Mộ Tần Vương



PC 40161

Đối Đầu Với Số Mệnh



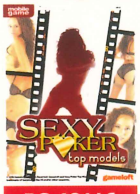
PC 40016

Ác Quỷ Lộng Hành

PC 40095

Top Giải Trí

Siêu Mẫu Nóng Bỏng

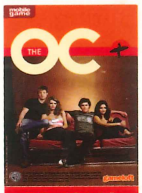


PC 40116

Ván Bài Nửa Đêm

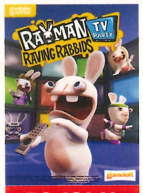
PC 40085

Cặp Đôi Hoàn Hảo



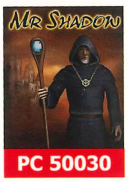
PC 40140

Những Chú Thỏ Tinh Nghịch



PC 40141

Phù Thuỷ Shadow

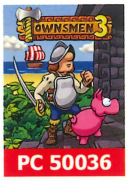


PC 50030

Trận Chiến Đêm

PC 48016

Kẻ Khai Hoang



PC 50036

Cuộc Chiến Máu Lửa

PC 50009

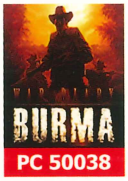
Tây Du Ký

PC 48018

Không Chiến Khốc Liệt

PC 40148

Biệt Động Burma



PC 50038

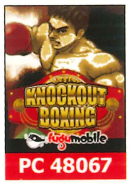
Thần Bài

PC 50040

Náo Loạn Hoàng Gia

PC 50022

Sức Mạnh Quyền Anh



PC 48067

Tuyệt Đỉnh Kung Fu

PC 48030

Truyền Thuyết Xứ Erathia

PC 40145

Để tải Game, ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Xin vui lòng kiểm tra điện thoại tương thích trước khi tải game. Hỗ trợ 24/7(08.38218775). Phí tải game: 15.000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

NVIDIA GeForce series

9500 GT OverClock

GV-N95TD3-512I

- Powered by NVIDIA Geforce 9500GT GPU
- Sipports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Supports NVIDIA SLI® technology
- Feature Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI

GV-N95TOC-512I

- Powered by NVIDIA Geforce 9500GT GPU
- Sipports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports NVIDIA SLI® technology
- Feature Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar
your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:
Nguyễn Hoàng 08 39203404
Vi Tính Phong Vũ 08 39330186
Thành Nhân 08 39250259
Sáng Tạo 08 39255406
Hợp Nhất 08 39252367
Nova 08 39253863
Compro 08 39250448
Hoàn Long 08 39250898
Greentek 08 39252549
Thiên Phúc 08 39255309
Thiên Long 08 39255551
Lê Phụng 08 39290607

ĐÀ NẴNG:
Vibco 0511 3871838
GCC Đà Nẵng 0511 3653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 3825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 3822803
Bảo Châu 056 3828199

NHA TRANG:
Tín Hưng 058 3825081
Tin Học Nha Trang 058 3810822
Sao Kim Nha Trang 058 3510885

DAKLAK:
Quang Anh 050 3815123
Toshiba 050 3857585

TIỀN GIANG:
TCN 073 3885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 3832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.